
国内唯一掌机专门杂志
电子天下
掌机迷
POCKET GAMER
2005/14
VOL.40
零售价：9.80元
每月10/25日发售
掌机迷光盘 为你奉献最清凉的游戏影像！
掌机迷
PSP/NDS/GBASP/动漫周边
424名
特大抽奖活动
NDS VS IDS
全面测评报告
极道研究
火炎纹章 烈火之剑
单人HARD难度通关
最终幻想
换算公式验证与发现之旅
洛克人EXE5 DS
街头涂鸦
劲爆攻略
机动战士高达 基连的野望
新 我们的太阳
通灵王 众灵之主2/JUMP明星大乱斗
ISSN 1672-8866
14>
9 771672 886049



大抽奖

参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.40的抽奖活动截止时间为9月12日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

祝两周年大抽奖

为庆祝《电子天下·掌机迷》两周年，本刊本期提供更多的奖品，多达424件，除了各种热门掌机外，更有大量其他的精美礼品等待你。后面我们还有更多精彩有趣的活动等待你参加，留意我们的庆祝活动，大回馈陆续开始！是掌机迷就来参加吧！！



合金装备索利德金属雕像
FFVIII枪刀
洛克人玩偶
PSP磁贴像框
25名
10名
100名
5名
等你拿
POCKET GAMER
精选礼品
纪念活动火热进行
本期抽奖共计424名
25名
等你拿
100名
50名
38期中奖名单详见内页
100名
仙人掌召唤兽束口袋
钢炼兄弟Q版手机挂饰
哆啦A梦、阿童木胸针
GBA/SP全中文金手指系统二代
更多时尚周边

编者手记

EDITOR'S GRUMBLE

~今期的大热语。~

••● Vol.40 ●••

打竹板，迈大步，我一头走进了包子铺，这里的包子真是好，一头大，一头小……

眼镜厂突放冷枪 机战J消息放出

游戏厂商放冷枪的事情是常有，但是这次眼镜厂的这一枪打的让玩家心中一震。当时看到相关消息时又是惊讶又是高兴，本以为OG2是GBA上《机战》的一个华丽的完结，没想到在第三次ALPHA发售后没多久后放出了新机战的消息，而且平台还是GBA的。终于不用下载剧透录像过眼瘾了。

当时看到消息后，便和朋友在群中讨论起来了，开始有几位朋友对这个消息并不相信。第一，突然报出来完成度就已经100%了；第二，作为元老级人物的阿姆罗和流龙马在J中没有登场；第三，高达系在本作只有SEED和G登场；再有就是宇宙骑士和《全金属》中波太的加入，这一切看起来都不像真的，随着消息进一步的明朗，主角和主角机以及发售日都公布了，现在要做的就是等待9月15日的到来。

北京潮湿多雨 出行不便

北京近期空气湿度很大，而且多雨，据说是受台风影响。记得有一天的空气湿度已经达到了90%，走在路上，身上觉得别扭不说，甚至都觉得喘不过气来。而转天便下起了大雨，就算打了伞也被淋了个透，回家路上的积水都快淹过车轮子了，无奈只好湿鞋趟水过去，到家的样子就像败兵一样。最近几天都在断断续续的下，而且坐空调车的人越来越多，早上上班经常有车来了但是上不去的情况，只好等下一辆，给出行带来了很多不便，真希望天气能尽快好起来。

赤字危机 生存模式挑战

7月份购入NDS《游戏王》后，在本月内预定了两款游戏，《恶魔城 苍月的十字架》和《孤岛冒险 LOST IN BLUE》。这次NDS的《恶魔城》确实是非常华丽，阿鲁卡多在这一作中作为隐藏人物可以使用，而且还是《月下》中的造型，同时还可以使用的有《晓月》中的尤利乌斯和洋子，洋子应该会是类似SS版《月下》中玛莉亚那种擅长魔法的角色吧。至于《LOST IN BLUE》这个游戏，当初看到它的图片，以及知道这是GB上《孤岛冒险》的系列作之后，真是十分激动啊，没想到在几年后再见到这个系列的时候，竟然进化到这种程度了，相信这次一定会有更多的结局。面对这两个游戏确实是十分心动，但是由于家中PC硬盘空间紧张，就买了一个DVD刻录机，空间问题是解决了，但是只好从原定的两个游戏中放弃一个，不过这样也好，可以专心的去玩一个游戏了。不过，现在已经没钱吃饭了，即将进入生存模式的挑战。

↑但愿以后的机战中能加入勇者系的其他作品。

文/翔武



VOL. 40 2005 / 14 CONTENTS

目录

果敢特报 最热辣最尖端的热点事件

新闻话题 镜的业界＆国内热点

新作工房 GBA道＆NDS路＆PSP业

热血案内 最完美向导＆最快速分解

极上攻略 最全面最详细的攻略指导

热脑研究 游戏隐藏内容深入分析

封面主题：火枪英雄



电子天下・掌机迷

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：9.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
执行主编：刘辉
编辑：雪人、飞月、暗凌、天意、方舟、翔武
特约记者：张傲
美术编辑：小伟、阿申
编辑部电话：(010)64472729-402
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

发行部

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告部

广告部主任：佟晨
电话：（010）64472920
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

彼者的主义

思想仓库

你对IDS在各地售价不同有什么看法

◆太贵了，无法承受，等待降价。（王恒，22岁）
◆价格太高，不适宜中国内地情况。（王屿川，17岁）
◆很正常，因为各地的游戏产业发展不同。（郝大兴，18岁）
◆虽然商家有苦衷，但实在不该这样。（连礼，16岁）
◆中国的游戏市场还不健全，希望以后能够好转。（马文胜，16岁）
◆IDS价格不同体现了地域的差异。（张继羽，24岁）
◆本人觉得IDS是比较尴尬的产物，特别是在价格上，太高了。（应羽捷，18岁）
◆不怎么合理，不仅套装内容不同，而且也不按内容定价，玩家选择率低。（王敬淳，15岁）
◆我觉得有点不太公平，应该全国各地统一售价才对。（任晓雅，12岁）
◆不少玩家会支持IDS，渐渐会形成IDS与PSP的对峙局面。（庄思超，19岁）
◆这样一来我们这些边远地区的玩家肯定会囊中羞涩的。（么迪，17岁）
◆很正常，因为各地的人均消费水平不同，所以不用见怪！（曾广伟，22岁）
◆就像各地的物价、薪水高低不同一样。（沈林，22岁）
◆IDS作为比NDS更适合中国的掌机，在价钱方面也应该适合。（柳珊珊，14岁）
◆这只是神游公司的一种销售方式，但我认为还是贵了些。（屠江，25岁）
◆失望，应该全国统一售价。（张硕，23岁）
◆或许神游有自己的原因，毕竟各地情况不同。（张延祚，17岁）
◆看神游越来越不爽，IDS价格太高，我认为神游没有实行当初的承诺。（张寅，17岁）
◆神游第一次失误，我认为应和SP一样单机官方价格发售。（刘伟奇，15岁）
◆令人不快，价格普遍偏高，套装游戏完全是没用。（李辰）
◆说不好听的有点“一锤子买卖”的意思。（陈悦，20岁）

你觉得GBM哪一点最吸引你

◆造型美观，非常小巧，绝对时尚，与PSTwo有异曲同工之妙。（李辰）
◆外形很小，比起PSP它才是一部真·掌机。（刘伟奇，15岁）
◆任天堂赚钱法子真不少，不过我喜欢。（张寅，17岁）
◆外形时尚小巧，这两点是最吸引人的。（张延祚，17岁）
◆主要是小巧方便，能给我带来游戏的快乐。（潘骏，16岁）
◆外形小巧精致，携带方便，有许多颜色，可爱！（任晓雅，12岁）
◆小巧时尚，但我不会购买。（张硕，23岁）
◆小巧可爱，送女朋友最好，一定要买。（李默涵，20岁）
◆一个字：小，再加上播放君，应该很有诱惑力。（胡贵强，23岁）
◆GBM并不吸引我，因为它和GBASP差不多，只不过更时尚化一些。（屠江，25岁）
◆假如GBM不具有MP3功能，对我而言毫无吸引力。（李超英，24岁）
◆外形小，方便随时拿出来玩。（柳珊珊，14岁）
◆小巧的体积让我觉得多它一个无所谓！（罗俊，18岁）
◆的确不错，但是让人感觉是在骗钱，为什么不一次推出呢？（庄思超，19岁）
◆外形不错，关键是小巧的设计适合外带。（姚卓骏，15岁）
◆外形小巧可人，时尚气息浓厚。（徐阳，14岁）
◆小巧，便于携带，外形比SP时尚。（王帝，17岁）
◆外形小巧，结构紧凑，更便于携带。（孙少杰，18岁）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表、本期命题征集：

1、你认为NDS降价的消息如果属实会对国内市场有何影响。

2、你对神游GBM紧随北美发售有什么看法。

3、你对本期边角栏的变化以及编辑的回答有什么意见。

你可以在回函卡上填写，也可以来信或发E-MAIL给我们，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，邮箱地址：pg@vgame.cn。

热脑研究 游戏隐藏内容深入分析

软硬兵团 掌机软硬件大介绍大研究

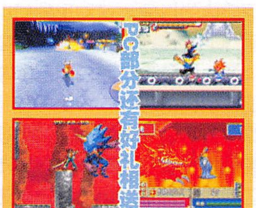
掌上风暴 掌上娱乐流行大介绍，手机游戏指南

动作社区 热门游戏话题和资料都在这里哦！

百家杂谈 玩家的感想在这里升华

人气专栏 精彩绝伦的各色栏目

◆本期VCD影像目录◆



1、掌机用实用工具软件
2、日文金曲　3、精美壁纸

PSP游戏集锦......16分25秒
挑战者们、福福之岛、洛克人DASH、可口可乐 大众高尔夫、战国大炮、基连野望

NDS游戏集锦......10分10秒
押忍！奋斗！应援团
JUMP明星大乱斗

GBA游戏集锦......3分38秒
通灵王 众灵之主2
龙珠GT

高手竞技台......19分
《街头涂鸦》JET评价最速影像
《通灵王 众灵之主2》无伤最速影像
《烈火之剑》终章2回合通关极限影像

本刊声明

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件，作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

果散特报

神游，何去何从？

文/Valsion 编/天意

一段时间以来围绕IDS“真面目”展开的争论终于落幕，IDS主机如今就静静地躺在各大城市代理商们的柜台里。网上尽管仍能看到玩家就IDS展开的一些讨论，言语间却没有了一两个月前的那种热情。玩家们对IDS的现状进行了点评，也对神游公司将来的发展做出了设想，当中不乏中肯之言，但语气中总是流露出难以掩饰的失望。IDS首发时“套装奇特，标价不一”的状况，确实给中国掌机玩家带来了一丝不解的困惑。

↑IDS已经来到玩家们面前，但它能得到多大的发展现在还是未知数。

从网友的话语中不难看出，中国玩家其实非常渴望官方市场的出现。只有市场正规化，玩家们才能享受到作为消费者应有的权益。道理不言自明，但“成功进入中国市场”却决不是一件想当然的事。价格、软件和技术支持，这几个游戏机领域的关键问题既摆在神游公司面前，也摆在广大玩家们面前。年初，DS主机将被正式代理的消息给了中国玩家一个梦想，从那以后，玩家们就一直期盼着神游公司能顺利解决那些关键问题，并且带来久违的惊喜。可是，在这个多雨的夏日，玩家们的热情之火最终变得有些黯淡，“应不应该买IDS”的疑问把玩家们重新拉回了需要审慎思考的现实中来。

神游公司的价格战略并不能令玩家们满意。零售价格偏高，再加上分区定价的“壮举”，虽然有点“语不惊人死不休”的架势，但市场意图却值得怀疑。一些分析中提出的“形成高档次定位”的说法并不成立。市场印象的形成需要同类商品作为参照物，在没有性能优势的状况下，个别城市的零售价虚高数百元，这只能令玩家们驻足不前，起不到多少市场拓展的意义。目前有玩家反映，首发过后，市场上的IDS价格更加令人难以捉摸。在某些正式代理零售点，首发时一个“套装”的价格如今只能买到一部主机，而销售人员给出的“解释”是“套装”只是首发时的优惠活动；一些街面上的零售店以较低价格单独销售IDS主机，但是否得到了神游公司的授权又不得而知。销售情况如此混乱，也难怪一些网友会抛出激动之辞。

软件方面，神游公司差不多已经成了玩家眼中“无奈”的典型。审批的壁垒已经不再需要掩饰，但神游公司却也没有给我们留下“积极运作”的印象。打着“中文游戏”的大旗，预定发售表上却都是一些文字量不大的游戏，这和神游公司一直大力宣传的“本土优势”实在有些自相矛盾。现在，网上已经出现了“等中文游戏不如等汉化小组破解”的言论。玩家们得不到想要的商品，甚至看不到它们排上日程，这是一件很危险的事。可以想象，神游公司的诚意和魄力一旦遭到质疑，无疑会给IDS的发展之路平添许多崎岖。

此外，IDS首发还带出了一些技术层面上的问题。例如，DS特有的机能“涂鸦聊天室”没有实现中文输入。价格、软件不完善加上这些技术上残留的漏洞，最终使玩家们在IDS面前发生了犹豫。其实，玩家们并不相信这些状况是神游公司“和玩家对着干”的刻意之举。得罪用户对商业经营百害而无一利，而现在中国的市场状况也远不足以让神游自大到这种地步。这种情况下，玩家们只得对神游的经营条件和经营能力产生怀疑。中国掌机经营的客观条件究竟严酷到什么地步，可以想象，无法确知，但我们眼中看到的价格制定缺乏依据，零售商各行其道的混乱状况却是不折不扣的现实。

IDS发售前后，神游公司展现在玩家们面前的是一个有些缺乏自信的形象。这种形象可以获取玩家们的同情，但不会赢得应有的尊重。中国玩家依然支持神游，依然支持我们自己的掌机游戏事业，但现在他们的心情中，更多的是一种“恨铁不成钢”的苦楚。神游公司的处境确实艰难，但玩家们希望看到中国官方掌机市场“领跑者”成功的心愿却理应成为神游前进的动力。无论这是不是过高的奢求，玩家们还是衷心希望，我们的神游能做得更好一些。

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

DS上的“明星战略”

文/L.H. 编/天意

《JUMP明星大乱斗(JUMP Superstars)》伴随着火热的天气出现在了DS玩家们的面前。由任天堂和集英社这两位日本孩子们心中的“梦想创造者”共同推出的游戏还没有等到发售日的来临，就已经创下了惊人的预订销售业绩。国内游戏论坛上尽管时常看到“炒冷饭”“骗钱”之类的说辞，但拥有DS主机的玩家们谈起这款游戏，却总是不由自主地带着一点愉快的兴奋。这样一款画面和系统都称不上出众的游戏能获得如此巨大的市场反响，其中究竟隐藏着什么样的商业奥秘?

随着近十几年的发展，日本的动漫游产业链已经形成了一个有机的整体。围绕同一部作品中的形象展开多媒体合作、立体化销售已经成了业界不成文的准则，许多评论将这种模式称为“以周边产业为主的经营模式”。知识产权的原始出发点多种多样，可能是小说、漫画，也可能最初就是一部游戏，但只要作品中的形象获得了受众的认同，这个形象就会在非常短的时间里发展到所有相关的周边领域中去。早前曾有日本的评论做出如此描述：“如果读者们喜欢一个角色，我们就要在最短时间内让这个角色出现在屏幕上，让它动起来，并且能够说话。并且只要读者们需要，我们会给这个角色增加更多设定，制造出更多商品，让它一直被新的故事包围，让它的形象一直保持鲜活。”让强大而有规划的市场经营成为作品中人物的生命力，让虚幻形象最大限度接近现实，并通过商业宣传迅速获得社会认同，这是当今日本动漫游产业最为惊人，也是最具魅力的地方。

最近几年，这个庞大的产业链中又出现了一些崭新的运作思路，“不同作品角色的相互合作”就是其中之一。将原本隶属于不同背景设定下的人物用原创的主线联系起来，消除作品之间的天堑，把众多单独的幻想空间打通成一个整体。这种手法在游戏领域最为常见。先不说那已经无数次“把宇宙翻个底朝天”的《机战》系列，光是《某某对某某》的标题就已经可以用“屡见不鲜”来形容了。在这次的《JUMP明星大乱斗》中，集英社将《少年JUMP》的家底尽数搬出,从骨灰级的《龙珠》到风头正劲的《火影》，各路英雄齐显神通，几乎每一个喜欢过漫画的人都可以在其中找到自己熟悉的身影。从事实情况来讲，这款作品的确是不折不扣的“炒冷饭”，但是对于拥有巨大魅力的JUMP角色们来说，这锅冷饭没有什么不炒的理由。JUMP人物的影响力已经横跨了两代人，经典角色的社会认知无论对于成人还是对于儿童，都有着获得广泛接受的基础条件，而这个得天独厚的条件又和任天堂DS主机拓展用户群的构想不谋而合。让创新的激情与怀旧的感动结合在一起来感染受众，《JUMP明星大乱斗》的成功也确实是件顺理成章的事。

在感叹这款游戏用心良苦的同时，我们又一次深深为日本企业“立体销售”的过人之处所感服。游戏中容纳了如此多的名家名作，集英社通过商业手法整合知识产权的能力实在令人惊叹。从这种手腕中，我们看到了日本相关产业经营体制的高度完善与成熟。同时，尽管《JUMP明星大乱斗》在内涵上已经高度立体化，但围绕这款作品展开的立体销售攻势丝毫没有懈怠。任天堂将这款作品和新色NDS主机同时发售，集英社更是已经从6月底就在自己的刊物上开始了将这个“大杂烩”转化成一部新漫画的宏大工程。毫无疑问，任天堂和集英社希望集合后的JUMP明星群能形成一个新的整体，继续它们曾经创下的辉煌。

在这个2005年的夏天，玩家们耳熟能详的JUMP角色齐聚一堂，开始以轻松诙谐的游戏形式书写那些经典作品的新篇章。在DS主机的双画面中，我们看到的是日本动漫游产业围绕作品形象展开的“明星战略”的缩影。不过，在畅快淋漓的游戏之后，我们总是免不了心中的那丝遐想：中国自己的游戏“明星”，究竟何时才会来到我们的身旁?



熟悉的人物齐聚在新型掌机之上，给喜爱漫画的玩家带来了盛夏的惊喜。JUMP的商业强势将在掌机上继续下去

新闻话题



事件 EVENT Xbox360联动PSP 强强联手出现端倪？

本刊讯 近日，有美国媒体爆出消息，声称微软公司准备推出的新型家用电视游戏主机Xbox360已经实现了和索尼PSP的联动。

据该媒体报道，在一次游戏展会上，一家名叫Newbie的游戏开发商公布了几张显示PSP与Xbox360连接的截图。该游戏开发商的负责人声称，他们得到了Xbox360的软件开发包，并且对与PSP的联动性能进行了测试。测试结果显示，XBOX360的音乐播放器可以播放PSP上的MP3，也可以用PSP全屏观看图片。但对此事进行报道的这家美国媒体并没有进一步透露相关信息，目前这种“联动”究竟是得到授权的商业行为还是单方面进行的技术测试还不得而知。到截稿时为止，微软和索尼并没有就这个消息进行表态。

Xbox360是微软公司准备推出的一款家用电视游戏机，微软称这款主机是“集音乐、图象、游戏、电影于一身的集合娱乐终端”。根据已经公布的数据显示，Xbox360带有USB2.0接口,可以与MP3、数码相机以及其它带有USB接口的电子设备联动。微软的某负责人曾在接受采访时声称，Xbox360“将能运行竞争对象的产品”，在2005年E3展上，微软也曾经提过



←美国厂商公布的画面。前所未见的「联动」获得了各方关注。

Xbox360有可能联动PSP以及苹果公司的iPod。

目前业界各方对这条消息的反应不一。有一种声音认为，这种“联动”目前只是微软公司的单方面构想。微软打算和PSP等其它公司的电子娱乐产品实现联动，是希望给自己的产品营造一种“技术顶点”的印象，通过技术优势拉拢其它公司的用户群体，抢占市场份额，这与微软一贯的“大牌路线”十分符合。但也有评论指出，当前电子娱乐领域亟需更新用户观念，优化市场格局。除去一些对应特定机种的游戏软件之外，多媒体播放功能应该实现厂商间的产品联动，在基础层面上打通客户层，再通过产品定位差异来分割市场，实现双赢。各家媒体均表示，将继续关注这一消息的发展。

软件 SOFTWARE 世嘉大作进军掌机《樱大战》现身PSP



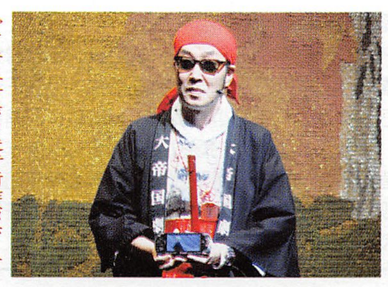
一玩家们很快就可以在PSP宽屏上看到真宫寺樱的身影了。



本刊讯 对于喜爱世嘉（SEGA）大作《樱大战》的掌机玩家来说，8月12日是个值得庆贺的日子。世嘉公司在这一天放出消息，宣布《樱大战1&2》将于2006年春正式登陆索尼的掌上游戏机PSP。

这款PSP版的《樱大战1&2》是系列中前两作《樱大战》和《樱大战2 －望君珍重－》的合集。这部作品目前仍处于开

郑洋	校园RPG要靠个人，办公室SLG是不需要有个性的人的。
读者资料	男，22岁，四川自贡大安区西口塘动迁房三号房一单元二号，邮编643010



↑广井王子亲自进行新作演示，可以看出世嘉对这款作品十分重视。

发途中，世嘉公司还没有公布更多的资料，但世嘉公司的负责人表示，这部作品“将针对PSP的宽液晶屏进行最合适的改造”。

此次消息是在世嘉公司主办的舞台剧公演彩排上公布的。这次演出名为“樱大战超级歌谣秀《新·青鸟》”，是一出以《樱大战》的背景设定为基础，由原班声优和工作人员们进行演出的原创舞台剧，于8月13日开始公演，8月12日是这次演剧的最终彩排。《樱大战》的制作人广井王子参加了这次彩排，他在彩排现场拿出PSP，向到场的记者们发布了这款新作的消息。

《樱大战》是世嘉公司旗下的招牌大作之一，以假想的日本大正年间作为故事背景，讲述了主人公在一支主要由女孩子组成的特殊部队中经历的战斗与恋爱故事。该系列的第一作发售在世嘉自己的家用电视主机世嘉土星(SEGA Saturn）上，以清新明快的画风，简明流畅的系统和跌宕起伏的情节赢得了大批玩家的喜爱。这个系列的前两作将以合集形式登陆PSP的消息放出后，在国内外的玩家中产生了很大反响，玩家们纷纷表示将继续关注这款作品的开发进程，一些拥有PSP的玩家已经表示会购买这款心目中的“神作”。



美版NDS宣告降价 厂商终于短兵相接？

本刊讯 某美国网站近日放出消息说，美版NDS即将进行降价，零售价格由目前的149.99美元下降至129.99美元。

这家美国网站在消息中称，降价将从8月中旬开始，配合即将上市的美版《任天狗》的发售。NDS主机在降价20美元的同时，还将为购买主机的玩家提供购物满50美元赠送10美元的任天堂商品专用优惠券。该消息还认为，这次将价将迅速影响全球市场。

对于这次放出的降价消息，国内外玩家都做出了迅速反应，不少准备购机的玩家对这个消息感到十分兴奋。玩家们认为，如果降价影响到中国，他们很可能立刻选择NDS。也有一些玩家对降价消息此时公布表示担心，这主要表现在对行货IDS的关注上。海外版NDS降价之后，国内刚刚发售的IDS势必面临价格调整的抉择，神游公司此时的决策很可能影响到IDS的销售情况。到截稿时为止，还没有更多关于本次降价的消息公布，但各方对这次降价行动都已经寄予了高度关注。



索尼炒热韩国市场 PSP游戏盛会召开

本刊讯 隶属于索尼SCE的韩国公司Sony Computer Entertainment Korea (SCEK) 近日召开了PSP 2005 Party，和玩家进行接触，借此宣传自己的产品。

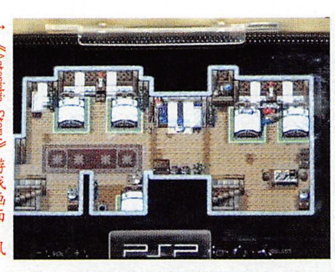
从网上公布的视频资料中可以看到，这次活动的性质有些类似游戏展会，SCEK公司在活动上对索尼已经打进韩国市场的游戏产品进行了展示，主要内容为PS2、PSP以及相关的游戏软件。活动上还举办了游戏大赛，韩国本地的掌机游戏选手齐聚一堂，进行了《大众高尔夫》等游戏的角逐。

本次活动上还展示了一些新的游戏作品，其中比较引人关注的作品是韩国公司为PSP制作的一款RPG游戏《Astonishia Story》。这部作品以幻想与魔法世界的舞台作为背景，风格有些像《传说》系列，片头动画制作精美，



↑《大众高尔夫》赛场，游戏比赛已经成了韩国游戏界的常事。

天意	读者的话真是入木三分啊。如今的我们已经被单调乏味的办公室生活搞得个性不再，棱角全无……
董事	……你们要再有个性一些我就没法活了……



—《Astonishia Story》游戏画面。风格令人回忆起许多熟悉的大作。

内容是很经典的正统RPG。

PSP登陆韩国的征程并非一帆风顺，年初曾经因为产量不足而不得不推延发售的时间。5月份正式发售之后，索尼公司十分重视韩国市场的维持。有评论认为，近年来韩国游戏市场发展迅速，游戏制作和市场销售已经趋向成熟，游戏业巨头想入主韩国站稳脚跟，现在是关键时期。索尼积极在韩国市场上进行运作，反映了许多日本游戏厂商的共同心态。

事件 EVENT PSP即将登陆澳洲 索尼看好销售前景

本刊讯 索尼公司近日透露，今年9月1日欧版PSP上市的同时，PSP也将在澳大利亚正式发售。

PSP主机在澳洲的零售价为399.95澳元，约合人民币2500元，游戏软件的零售价为每套79.95澳元，相当于人民币500元左右。索尼公司对PSP在澳洲的销售前景看好。索尼预计，从开始发售到圣诞节期间，澳州地区PSP的总销量大概将在20万到25万台之间。有媒体进行了统计，如果这段时间销量能达到25万台的目标，那么不计软件和周边的销售收入就能达到100万澳元。

欧洲版PSP将在9月1日与澳洲版同时上市，零售价初步定为179英镑，约合人民币2600元。此前索尼公司将欧洲版PSP发售日延期至9月1日的消息曾经引起了欧洲掌机玩家的不满，此次澳洲版的消息公布后，是否能够顺利发售就成了各方颇为关注的问题。有评论认为，直到现在为止，索尼公司在全球推广PSP的战略依然在一定程度上受到生产等因素的限制，索尼公司延期欧版PSP的发售，并且选择与发售日之前不久才公布澳洲版PSP的发售消息，是希望以最周全的准备来应付首发，为了保证推广一次成功而采取的慎重策略。

软件 SOFTWARE 《口袋》新浪潮将至 任天堂大作连发

本刊讯 任天堂公司近日宣布，他们将于10月份在NDS和GBA连续发售数款《口袋妖怪》新作，届时，掌机界将掀起新一轮《口袋妖怪》浪潮。

这些新作中，除了系列的正统续作——NDS版《口袋妖怪·珍珠/钻石（ポケモン ダイヤモンド/パール）》之外，还包括几款以不同游戏类型登场的游戏作品。

《口袋妖怪战队（ポケモンレンジャー）》是一款将在NDS上发售的，以口袋妖怪为主题的A·RPG。这款作品将先于《口袋妖怪·珍珠/钻石》发售。玩家们将在作品中扮演口袋妖怪战队的成员，借助口袋妖怪们的力量进行战斗，以守护地球上美丽的自然环境。官方已经公布的资料显示，这款作品可以和《口袋妖怪·珍珠/钻石》进行联动。

《口袋妖怪管理员（ポケモントローゼ）》是一款感觉新颖的PUZ类游戏，也将登场于NDS主机上。玩家们将通过NDS特有的的操作方式操作下落的口袋妖怪头像，形成连锁消去。游戏拥有自己原创的剧情，玩家们可以从另一个侧面享受到《口袋妖怪》系列的乐趣。

《口袋妖怪之不可思议的迷宫（ポケモン不思议のダンジョン）》是一款迷宫式RPG，这部作品将分为两个版本，《青之救助队》为NDS版，《赤之救助队》为GBA版，届时两个版本将同时发售。



—任天堂公司实行软件战略，打算让《口袋妖怪》的浪潮持续下去。

有评论认为，此次《口袋妖怪》攻势如此猛烈是因为任天堂的软件战线正处在由GBA到NDS的转型期，作为任氏掌机看家本领的《口袋妖怪》必须在新主机上赢得受众的认可。任天堂采用大批量软件攻势，一方面是想通过多角度的探索迅速摸清《口袋妖怪》在NDS上的市场定位，另一方面也希望向用户表现出一种对这部大作高度重视的姿态，留住《口袋妖怪》的拥护者，完成作品的市场延续，让它继续作为旗下的王牌来吸引用户。



欧美GBM即将问世 神游公司行货紧跟





→两种机壳的GBM外形图，这款设计出众的微型掌机已经离玩家们越来越近了。欧美版销售信息优先公布的做法表现出任天堂市场拓展的战略已经开始以海外作为重点。

本刊讯 任天堂近日公布消息，受到业界瞩目的新版掌机Game Boy Micro（GBM）将分别于9月19日和11月4日在美国和欧洲上市，美版价格为99美元，欧版价格为69英镑。几乎与此同时，神游（中国）有限公司也在国内宣布，GBM的正式代理版主机iQue Game Boy Micro（iQue Micro）将于10月份在中国发售，但具体价格尚未透露。

任天堂欧洲公司是在日前德国举办的“Game Convention 2005”展会上公布GBM在欧美上市的具体消息的。GBM是任天堂公司在E3展前后公布的一款GBA系列的新版掌机，体积为历代GBA最小，机壳为铝质，采用带有三段背光的2.0英寸液晶，可以采用替换屏幕面板的形式改变机体外观。即将在欧美发售的GBM机壳颜色分为黑与银两种，黑色主机附带黑、红、绿三种颜色的屏幕面板，银色主机附带银、深蓝、粉红三种颜色的屏幕面板。

神游公司几乎在这个消息发布的同时透露，这款主机的行货版“iQue Micro”将于十月份正式发售。iQue Micro的机壳颜色与欧美版相同，也有黑和银两种颜色。



↑iQue Micro的标志。跟进速度显示了神游的发展意图。

掌机资讯情报站

● 索尼SCE近日和可口可乐公司联手开展了PSP赛车游戏《WIPEOUT PURE》的特别数据下载活动。玩家们需要先从可口可乐的日本官网获取密码，再通过PSP的下载模式进行下载。完成下载后，玩家将可以在游戏中享受追加的新要素。据悉，这已经是这两家厂商第二次举办类似活动。

● CAPCOM在《逆转裁判》官方网站上公开了一个《逆转裁判 复苏的逆转》的体验版。这个体验版以Flash形式制作，用鼠标点击的方式模拟NDS触摸屏，玩家可以通过这个体验版感受实际游戏的感觉。NDS游戏《逆转裁判 复苏的逆转》将于9月15日发售。

● 世嘉公司在8月17日开始的展会“JUMP GAME WORLD”上设立了试玩台，展示他们将于2006年1月26日发售的NDS版游戏《BLEACH DS 驰骋苍天的命运》。该作是GBA游戏《BLEACH ADVANCE 被染红的尸魂界》的续作，游戏形式改成了双线对战格斗。

● Marvelous Interactive公司近日实施了一项特别赠品活动，为他们将于2005年8月25日发售的NDS版《露娜 创世记》进行宣传。在这项抽奖活动中选出的10名玩家将获得游戏中女主角露西娅使用的雨伞，而且，这10人中会再选出一名最热心的玩家，偶像爱川柚季小姐将cosplay成游戏中的露西娅，亲自把伞送到这名玩家的家中。

暗凌	回函卡上大片空白，只有这寥寥几个字，真令人回想起那个美好的时代……
天意	拜托，千万别让我回忆起那时候……我头疼……

仙人指路

全国创建文明城市，游戏市场遭受冲击；DS组壳终于面市，水货进入混沌时代；行货得利迎来转机，一统江山指日可待；组装记忆棒问题严重，高仿三层膜上市。

生意场上有一句古话，叫“七死八活九翻身”，讲的是做生意总有低谷，也总有峰回路转的时候。可是在今年，该“活”的时候偏偏没有让人看到活的样子。创建文明城市评选活动八月份在全国如火如荼地展开，各大城市均进入临战状态，卫生交通等与市容市貌密切相关的方面成为首要整治项目，店面和摊点也成了整治的重点，黑网吧、不正当娱乐场所等不正当或不规范经营的商家更是难逃法网。此次整治还了市民一个干净整洁有次序的生活环境，这确实令人拍手称快，可说回国内的游戏市场，却令人有点犯难。游戏店虽然不是什么占道游商，许多铺面的装修和证件都很到位，但大家心知肚明，咱们货架上的硬件都属“舶来品”，软件又几乎全是国家三令五申严厉打击的盗版光盘。这些个见不得光的东西和文明城市的形象格格不入，整治也是势在必行的事。另外，现在国内游戏界除了走私及盗版问题严重以外，还有一种现象也成了“定时炸弹”，那就是我们俗称的“包机”，也就是以记时收费的形式给玩家提供游戏设备的场所的服务。说是“游戏服务”，其实和网吧的经营性质没有两样，只不过规模和社会影响很小，国家相关部门暂时还没有精力去集中管理罢了。不过，这次创建文明城市的集中整治行动其实已经涉及到了“包机”，大多数包机房停业整顿，小部分转入地下顶风经营，包



PSP用《头文字D》发售日公开。8月26日，国内PSP玩家将在自己的主机上再次目睹“飚车”风采。



神游公司IDS首发活动上的“诱人”宣传。IDS今后是否能成为真正诱人的明星产品呢？

时费水涨船高。本来平日里人气颇旺的地方，在这段时间里冷清了许多，

为什么说“包机”是颗定时炸弹？因为网吧具有的负面影响和潜在隐患包机房都存在。在缺乏管理的情况下，现在包机房的顾客90%是在校学生，而且绝大多数是未成年人甚至是小学生，我先且不说什么毒害未成年人影响学业之类的大道理，就算从商家的角度讲，做这个行当也是很冒险的。目前还没有出现什么重大问题，可如果今后逐渐形成恶劣的社会影响，或者哪个包机房闹出点前些年网吧失火人员伤亡的事件，那“包机”肯定会遭到彻底的毁灭，而且还会对国内游戏市场的形象造成更加恶劣的影响。对于这一点，人人心中都有各自的想法，我无权作过多的评论。

该来的还是来了。日前，组装NDS外壳终于粉墨登场，预示着国内的水货已经进入翻新时代。可以想象，今后NDS翻新机将会像当年SP翻新机那样充斥市场，全新机和翻新机掺合在一起，价格肯定也会变得混乱不堪，给玩家的选购带来极大的不便。前一段时间很多玩家低价抛售手中的水货机，等着入手行货一步到位，造成二手机市场上NDS随处可见，价格更是达到“贱卖”的地步，可后来部分玩家对行货失望，又想继续使用手头的水货机，打消了换机的念头。现在组装外壳一出，众商家闻风而动，大量收购二手机用做翻新，一夜之间二手NDS从垃圾变成了抢手货，即使有人出手也是咬住高价不放松，真是“三十年河东三十年

杨宇	全体玩家团结一致，坚决杜绝使用金手指，所以以后PG不要登攻略了，直接让光盘把“攻略”放出来吧，呵呵。
读者资料	男，18岁，学生，湖南省怀化市湖天开发区湖天邮电所5号信箱，邮编418000

河西”。说起来，组装NDS外壳问世虽然比预期晚一些，却出现得非常“及时”。上期提到行货iDS强制捆绑销售的市场反映不佳，但现在落下风的行货却有理由靠小小的一个外壳大打翻身仗。当年的小神游SP能够一统江山，就因为漫天的翻新机令人望而生畏，行货真正代表了玩家的需求，因此赢得了市场。同理可证，IDS的行货优势也会在“混沌时代”显露，如果NDS翻新从此大肆猖獗，那离IDS的天下也就不远了。到时候神游开庆功宴，恐怕还真得给地下工厂的老板发张请帖了。玩笑归玩笑，即使有组装外壳“帮忙”，神游也不是就此高枕无忧。当年小神游SP能迅速占领市场，一方面是因为水货的混乱，另一方面是因为定价接近水货，具有绝对竞争力。目前IDS虽然已经具备前一个条件，但价格方面却没有优势。换句话说，玩家怕买翻新机就会去想行货，可是行货很贵，只好先考虑一下。个人觉得，如果神游高层借此时机放宽政策降价出击，迅速把水货清出国内市场，那后面怎么调控就是件可以坐下来喝着咖啡慢慢商讨的事了。当然，我不是神游高层，想法也不一定正确，但我希望神游能在此时有所行动，正所谓“兵马未动，粮草先行”，总不能等到兵临城下再出击吧。另外有消息说，北美市场的NDS将于8月21日降价20美元，可细心的玩家会发现，目前国内市场上同样的东西已经是降后价了，看来咱们还挺超前的。



PSP用3600毫安锂氢电池上市，可面对49美元的价格，又有几个人会动手呢？

众所周知，被称作“B货”的组装记忆棒上市已经不是一两天了。起初这种产品只有少数几家国内工厂在生产，质量还勉强过得去，可随着市场对记忆棒的需求量日益增加，越来越多的工厂跟风似的哄抢这块肥肉，导致市场上组棒的质量参差不齐，问题率高得惊人，无论是对玩家还是商家都造成了巨大的麻烦，纠纷屡见不鲜。到截稿日为止，PSP被破解的游戏已经上升到37款，恐怕今后记忆棒的市场还会继续扩大，可这种价格几百上千的“大件”，一旦出了问题双方都说不清楚。对于玩家来说，避免上当的最好方法就是拒绝组棒。

早先我说过“UMD已死”，果不其然。现在二手市场上UMD已经达到了泛滥的地步，许多玩家，甚至商家手里的盘都开始向批发商回流。目前批发市场上已经有二手盘供货了，说不定哪天价格低到一定程度后，国内的二手UMD还可以返销日本呢。

最后还要提几句零敲碎打的消息。前几期我提到过购买周边时要小心提防原包换组膜，现在这个方面又有了点新的动向。目前一种仿真度很高的三层高仿膜已经面市，价格非常低廉，但某些无良商家并不会按真正价格出售，而是冒充原版，大家应当多留一个心眼。还有，对于《樱大战》的“饭”来说，本期还有一个惊天消息，那就是SEGA已经正式宣布《樱大战》1&2将于明年春天登陆PSP，届时，这部作品将成为掌机史上最完美的《樱大战》。在掌机上玩到完美版的《樱大战》和《心跳回忆》是我多年来的心愿，如今回想起来，当年国内还曾组织过希望出现《心跳回忆》GBA版的请愿活动呢。这个软件类的新闻本来并不适合在市场栏目里评论，但谁叫阿俊是超级樱饭呢，大家就允许我徇一回私吧。



曾经创下辉煌战绩的SEGA经典大作正式登陆掌机，《樱大战》爱好者们多年的心愿终于成真。

文/严俊 责编/天意

参考价

IDS捆绑	1520元	PSP豪华版	1830元
NDS	1100元	小神游SP	650元
翻新NDS	9XX元	翻新SP	530元
PSP普通版	1550元	翻新GBA	330元

翔武	那个……杨宇同学，“拒绝金手指”和“登光盘攻略”有啥关系？你可得解释一下，光盘可是由我来做耶……
天意	快把那张回函卡收起来！董事过来了！

“任天堂进化论”再度出现，GBM能否重写昔日辉煌？PSP游戏破解势如破竹，ISO和UMD谁是赢家？NDS烧录领域亟待补完，新型市场究竟鹿死谁手？



老任赚钱新系列 GBM风暴来临

GB系列不愧为任天堂最为赚钱的机种，GBA的机型演变真是叫人佩服不已。当年，GBA进化到GBA SP，弥补了GBA原型机体积庞大且没有背光的缺点，将时尚概念第一次注入了GBA系列。从此，21世纪掌机新概念的狂潮再也没有停住，GBA SP的便携及背光优势使玩家们心甘情愿地进行了再次投资。任天堂在产品设计以及销售方面的老道为它自身的发展带来了好处，不过也让大众对掌机的再次进化产生了好奇的心理。

PSP的诞生是商业竞争的必然结果，SONY此举对于打破垄断市场起着至关重要的作用。回想起来，上个世纪的家用主机之战至今影响颇深，SONY以其完美的设计和新潮的时尚观念为游戏机带来了翻天覆地的改变，从PS2以DVD播放为卖点到PSP集音视频播放于一身，再加上靓丽前卫的造型，给了掌机玩家一种“眼前一亮”的感觉。当然，PSP并非尽善尽美，可是作为SONY第一款掌机，它已经实现了GB掌机玩家多年以来的梦想，以前需要通过外部设备才能勉强实现的周边功能如今对于PSP来说不过是小事一桩。或许有人会觉得不公平，然而现实告诉我们，竞争带来的科技进步最终会让消费者受益。当你放下玩了数年的GB转投PSP时，不妨将那些所谓不公平都抛开。毕竟，选择是双向的。

但是从另一方面来说，尽管PSP形成了潮流，但对于任天堂来说，沉浸在自己所营造的“天堂”中也算是一种承诺。至少我自己深深地体会到，玩PSP时，我们在模拟、破解、看MP4、听MP3这些方面花费了太多的时间，反而是GBA SP给我带来了更多单纯的游戏乐趣。现在我在考虑是否把PSP卖掉，不是因为它不够优秀，而是因为浪费掉太多时间有些不划算，那违背了我购买它的初衷。

对于我们玩家来说，玩游戏机时最重要的一件事就是不能将自己全部交给游戏机。以前有句流行的话“不能被游戏所玩”，如今已经到了再次提起的时候。PSP的出现再次延续了PS的神话，它以高画质和3D机能吸引了大批非主流游戏玩家，于是我们看到讨论更多的是周边和模拟，最主要的游戏却被置之一旁，这不能不说是一种悲哀。然而对于SONY来说，游戏主机多元化发展是必然的，不光是SONY，整个业界的发展趋势也是如此。于是，我们的目光又一次落在了任天堂身上。就在大家一通忙活的时候，任天堂却依然我行我素。


多媒体世界的确精彩，但现在我们在这宽阔的液晶屏上究竟还能看到多少属于PSP自己的游戏？

终于，任天堂的逆袭开始了，GBM的发布是任氏风格的最佳反映。当大家都被PSP所带来影音世界所震撼时，这样一款简单的掌机又能制造什么样的效应呢?

面对GBM，我觉得一度被PSP所麻醉的自己找到了迷失的自我。没错，GBM就是我的最佳选择。从GBA，再到GBA SP，然后又是笨重的NDS，这么多的掌机从来都只能伴我度过寂寞的室内时光，而很少进行过应有的室外旅行。许多玩家的要求都比较苛刻，然而在见到GBM的时候，你还有其他要求吗?小巧得可以轻松放在衬衣口袋中，配合任天堂首次涉足多媒体领域的产品“播放君”，堪称“天造地设”。对于国内玩家来说，唯一重要的事恐怕就是选择一款容量足够大的烧录卡，只要有了这样东西，就再也不用愁玩不转GBM了。

近日已经有国外杂志披露了GBM的售价，约100美元，折合人民币不到900元。这个售价与以前我所猜测的99美元正好吻合。从市场理

王腾阁	我的生肖是monkey，但我宁愿去掉一个k（money），换一台GBA SP！
读者资料	男，13岁，学生，福建省厦门市湖滨六里190号903室，邮编361000

论上讲，它的价格档次必须位于GBA SP以及NDS之间，这样才不会对GBA SP和NDS的原有市场造成冲击。不过坦白说，要想真正实现GBM的价值。我们必须得配备上面提到的播放君以及烧录卡。这三者加起来差不多需要1700元，与一台豪华版的PSP差不多。任天堂的市场定位已经完成，现在只看我们怎样选择，对于玩家们来说，是否愿意放弃PSP强大的多媒体功能和炫人的外形恐怕将是一场不小的考验。

PSP破解势头不减 UMD盘价格暴跌

佛家常道“凡事有因必有果”，此言不假。目前在中国的游戏市场上，总存在着一些导致价格变动的诱因。PSP游戏的破解来得太快，快得让人难以置信，用光盘引导、用ISO文件让PSP本体去检测乍一听起来有些玄，却没想到实现起来竟是如此简单。

如今我们悠然享受着破解游戏，原来花费数百元购买的UMD光盘却在一旁悄悄地贬值。这种现象是必然的，购买一张七八百元的1G记忆棒，再下载数十个ISO，可以反复使用，那些UMD还有谁会去碰呢？我自己的情况是值得庆幸的，当初购买的四张UMD基本上没亏本就抛售完毕。前不久听某些玩家说，手里还有十来张UMD不知道该怎么处理，卖掉吧，亏得太多，不卖吧，闲置起来又没有什么用，以前的骄傲现在反而成为难题。是啊，如今二手UMD基本上已经沦落到150-200元的价格，比起以前动辄三四百的时期，能不亏吗？平心而论，出现这种情况也是一种无奈。有些人觉得，选择破解而放弃UMD是因为“财政”的难关，但仔细想想，即使越过了这道难关，我们很可能还是会选择破解游戏。吸引我们的并非只是免费这个“关键问题”，无需读盘、省电、保护光头等因素其实也起着至关重要的作用。手里除了想



烧录卡大战已经展开，迅速升级原有产品成了厂商们的权宜之计。



PSP的玩家们如今只关心引导程序，UMD的处境越来越尴尬。

收藏的游戏之外还存有大量UMD的朋友最好考虑一下处理的问题，否则以后真的可能会后悔。

DS烧录竞争初现 各厂家花样百出

世界首款NDS烧录卡NEOFLASH为烧录界带来了不小的影响，如今为了争夺市场，厂家们已经展开了激烈竞争。各种新品虽然仍处在研制之中，但相信很快就可以问世。一些厂家放出的视频录像和试验样品也成了广大玩家的定心丸。

EZ FLASH方面，他们前不久发布了“EZ老产品也可以支持NDS游戏烧录”的消息，声称EZ1、EZ2、EZ3都可以通过软件升级并单独购买一个PASS ME设备来实现NDS烧录功能，不用再花钱购买EZ4。不过，由于这些产品本身硬件的局限，在烧录的ROM大小方面有限制。在这些老产品中，EZ2 1G可以烧录512M的NDS ROM，如果想走这条“改良路线”，推荐大家使用EZ2 1G卡带。

在电影卡方面，现在EZ FLASH已经推出了新型M3电影卡，不但多媒体方面有进步，更号称能对应NDS ROM ，官方网站已经放出了视频录像，相信很快厂家就会发布新版软件，完成对NDS ROM的支持。在M3系列中，最让人期待的是M3 SD版，它的体积比M3 CF版小，更加适合GBM，随身携带非常方便。近期有消息称，之前发布的M3增强版可能不再发售，因为M3普通版就可以实现NDS烧录功能，没有必要再刻意“增强”了。

除了EZ FLASH之外，SuperCard也开始提供NDS支持。他们也是在原来的SuperCard CF版的基础上通过升级内核来实现NDS烧录，使用户免于重复投资。该厂家还发售了SC-SD版，体积更加小巧，相信会有很多玩家选择它。

文/窗外不归的云　责编/天意

天意	哎呀，这真是好主意，我也属monkey……方舟，那个k卖给你吧，我也用money去换GBA SP……
方舟	……（怒）我留着那个k干什么？k你用么？

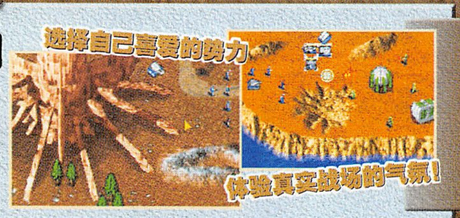
COMMAND & DESTROY ADVANCE

TBA定于今年年末发售的这款即时战略游戏是由小有名气的捷克即时战略游戏开发商Cypron Studios制作的。在这款游戏中，玩家将从两个敌对阵营中选择一方参战，通过指挥左右战场全局，赢得胜利。

在GBA上享受即时战略的乐趣吧！

两大阵营间的不休征战！

本作的故事背景是2018年的地球。人类与异形形成了两个阵营,开始了对领土的不断争夺。玩家可以选择一支阵营,扮演其指挥官,运用各种战略战术歼灭敌人。





人类军队拥有许多特种战斗专家和战斗兵器,各类装甲车辆拥有牢固的防御性能和强大的火力。不过,由于多数单位在地面行驶,部队受地形的影响比较严重。人类军队的发展方式是派遣名为“Driller”的单位到营地外进行开掘，再把原始资源运回营地的设施中变换成可以用于生产的金钱，资源开发的方式较为复杂。



←坚实而稳健的持久战是人类军队制胜的法宝。

异形军团的战斗单位擅长飞行，可以越过各种障碍直接抵达目的地，受地形的影响很小。异形的资源开掘方式是通过就地建造一种名为“Extractordome”的设施，直接将原始资源转变成金钱。比起人类军队，异形的资源收集方式比人类阵营简明一些，和影视作品中异形通过繁衍侵蚀来扩张领土的设定十分相似。



→异形军队的特性比较适合奇袭，经营速度是关键。



配合掌机特性的本色派即时战略！

即时战略在掌机上并不多见。本作针对掌机的特性，对原有的即时战略模式进行了细节上的调整，使玩家们玩起来能够得心应手，找到熟悉的感觉。

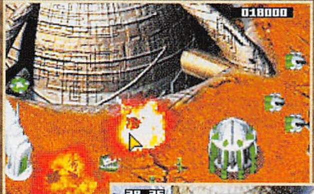


TBA	2005.12.31	价格未定
卡带	RTS	1~4人

命令与毁灭 ADVANCE

游戏控制

控制方法是传统的“点击”式。玩家通过方向键操作图标，点击第一次选中单位，再点击一次决定该单位的去向。之后，游戏引擎会自动判断玩家操作的目的并开展行动。



←「点击」依然是主要的操作方式，玩家可以沿用习惯的控制套路。



←系统菜单和战场地图会成为玩家进行战斗的得力帮手。

游戏画面

本作的图像在GBA的功能基础上做到了尽量精制。游戏中再现了各种复杂的地形地貌，爆炸等效果的处理也十分细致。



←爆炸时会产生各种效果，虽然是掌机，但效果制作的仔细程度丝毫没有降低。

武装和AI

游戏中共有50种以上的战斗单位。敌人AI的制作参照了许多作品，设计相当洗炼。敌人会有组织地进行攻防，成为玩家的好对手。



←游戏中的装备丰富多彩，一些实际战争中的名装备也会在本作中登场。



→某些战斗单位的特殊能力甚至能左右整个战局。

充满乐趣的模式!

如同许多经典的即时战略大作一样，本作中也设置了单机模式和联机模式。无论独自游玩还是和朋友对战，都能享受到货真价实的即时战略感觉。

单机模式

单机模式以完成任务的形式进行。人类与异形各自拥有一条剧情路线，每条路线分别包括12个任务。这些任务中既包括阵地战，也包括一些特殊任务，比如护送运输部队等。



←特殊任务常常在一些比较复杂的地形上执行，眼明手快才能万无一失。





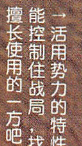
→大型战役也要注意地势运用，控制庞大的战局是指挥官的重要素质。

联机模式

GBA专用联机模式最多支持4人同时进行对战，游戏中共设计了6个联机版面。本作的联机模式中也有缔结同盟等战略选项，玩家可以选择不同的开局，自由设定战况。



←运用致密的战术将敌人基地摧毁时能够体会到很大的成就感。





→活用势力的特性才能控制住战局，找出擅长使用的一方吧！

SIGMA STAR
SAGA

西格玛星传奇



NAMCO	2005.08.16	29.99美元
卡带	ACT	人数未定

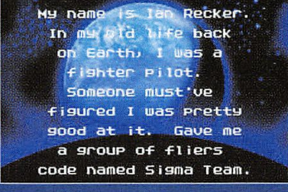
NAMCO的《Sigma Star Saga》终于迎来发售日！这部作品由美国著名游戏制作商WayForward开发，是一部拥有传统SF动画风格的科幻冒险类游戏。

集多种游戏要素于一身的科幻力作！

剧情梗概



←主角走向设施深处。此刻他还不知道自己的任务。



本作故事发生在幻想中的未来。地球上的人类受到一种名为Krill的异形生物的袭击，陷入了激烈的宇宙战争之中。主人公伊安·雷克尔（Ian Recker）原是一位宇宙战斗飞行员，在一场与Krill进行的激烈战斗中，只有他一个人奇迹般地生还。雷克尔成了战斗英雄，但这个“英雄”的称号却意味着巨大的代价，他被授命潜入Krill内部充当间谍，搜集军事情报，寻找打倒Krill的办法。就这样，在寻求生存意义的困惑中，雷克尔开始了自己的漫漫征程……



←奇迹生还却意味着恶梦开始。命运的齿轮开始旋转。





←接受催眠的主人公成为了机密任务的预定执行者。



←雷克尔亦醒过来，但陪伴在他身边的已经不是熟悉的地球人。

宏大的剧情和多分支结局！

→主人公将以Krill战士的身份四处活动，暗地里搜集各种情报。



←主人公遭遇到的危机是否暗示着不幸的结局？

主人公雷克尔将在作为游戏场景的行星上执行各种任务，并与地球和Krill双方的各种角色进行接触。本作的剧情采用了多分支形式，主人公的任务完成状况和故事发展方向将影响到最后的结局。你能否成功解救地球的危机，并引导雷克尔走向光明的未来呢？

重要的线索人物们

雷克尔虽然要执行机密的任务，但他并不总是孤身一人。无论在Krill的据点还是在地球，都有许多重要的线索人物需要接触。



↑重要的剧情人物布鲁奈（Blune）。



↑布鲁奈似乎是雷克尔在Krill的指挥者。如何面对她呢？



↑在故事中，主人公还会和地球的伙伴进行接触。

Blune

动作探险部分

本作的游戏形式非常独特，既有类似A·RPG的动作场景，也有相当传统的横向射击版面。两种形式都拥有独自的系统，多变的场景与丰富的要素构成了宏大的场面。擅长开发古典游戏的WayForward将这些要素巧妙融合在一起，让玩家享受到一个立体的游戏世界。

1 基本系统

探险动作部分采取俯视第三人称视角，主角的基本攻击以射击为主。在冒险过程中，主人公需要根据眼前需要不断更换身上的装备，解决各种关卡与难题。


←雷克尔的枪是战斗时的必备武器，也是最基本的装备，通过射击打开前进的道路。


↑画面上方的绿色标志显示当前使用的装备。随着流程的展开，装备种类也会增加。

丰富多彩的辅助装备

除了手中的基本武器，主人公还拥有多种辅助装备，利用这些装备，主人公可以使出不同的技能，对执行任务形成帮助。


←↓这副像昆虫翅膀一般的羽翼是游戏中非常重要的辅助装备。

像昆虫一样自由飞行！


←利用羽翼在大雪中穿越悬崖，灵活运用这副羽翼应该是解开许多谜题的关键。


↑这个在战斗外使用的装备不知是通信机还是传送器。

2 富于变化的场景

地球人截获了Krill从6个行星上发出的特殊信号，这些信号中隐藏着重要的军事秘密。主人公雷克尔潜入的任务就是解开这6个行星上隐藏的谜团。探险动作部分的场景主要在这6个行星上展开。



↓全副武装的雷克尔站在大型军事设施的作战室里。这里是否也会发生激烈的战斗？

↑看起来同样的场景，天气却不同。环境会不会左右行动？

←充满生机的行星地表。这里虽然景色美丽，却并不和平，重重艰险正在等待着我们的主人公。

↑←山岭上、洞窟中，主人公和搭档要到各种危险地带去执行任务。

3 基本而强力的武器

主人公的基本武器是一把“小型地球枪（Puny Earth Gun）”，虽然看起来只是把小手枪，却拥有可以打倒各种异星生物的能力。



←这把小巧的手枪就是主人公在战斗中求得生存的关键装备。



→「小型地球枪」外形不起眼，但具有相当大的威力。



←除了基本枪支外，主人公还有其他武器可以使用。这些武器可能有特殊的入手方法。

神奇的“枪支数据”

主人公手中的“小型地球枪”能够进行改造。在游戏中可以找到各种“枪支数据（Gun Data）”，通过组合这些数据，可以创造出全新的武器。“枪支数据”的种类超过50种，努力创造出自己喜欢的武器吧！



→游戏舞台的许多地方都隐藏着全新的枪支数据。

4 未知的可怕敌人

雷克尔前进的道路绝非一帆风顺。行星上潜伏着各种未知的原生生物，以及其它许多难以想象的敌人。你能否一路过关斩将，找到行星中隐藏的秘密呢？



←在战斗中时常会碰到大群敌人同时出现的情况。



→敌人可能从天空、地底等各个方向发动袭击，决不能掉以轻心。

←行星上的敌人种类各异，但同种敌人也可能现身于不同的版面中。

→主人公的兵器是直线型，战斗中一定要注意走位，以免被包围。



←虽然主人公身处异星为KRI效劳，但实际上这些家伙才是最大的敌人。

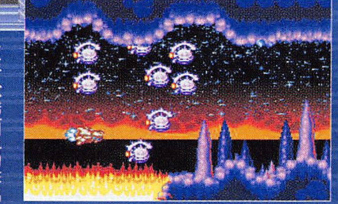
横版射击部分

1 传统的游戏风格

横版射击要素的加入是本作最大的特色之一。在游戏过程中，主人公有时会驾驶战机进行空间中战斗，风格很像《Gradius》。



←在高楼大厦间面对群敌激烈交锋，这种画面真的十分熟悉。



→主人公使用科幻作品中常见的空间战机，外形设计十分经典。



←版面中不仅有敌人，还有各种有威胁的陷阱，想活下来就要巧妙躲避。

→↓随着剧情发展，主人公驾驶的战机似乎还会发生变化。



战机整备也大有学问

自机的武装可以通过获得的部件进行各种调整，形成不同的射击效果。无论追求集中火力还是追求广域火力都可以轻松实现！



←在射击版面中也可以获得经验值，过关升级两不耽误。



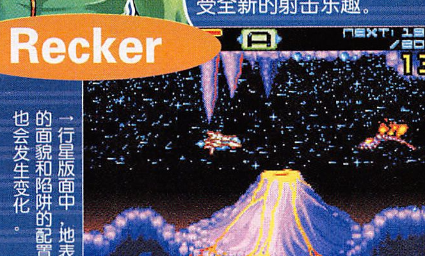
→武器的组合可以储存成武器组，调出来使用非常方便。

2 似曾相识的横向卷轴射击版面

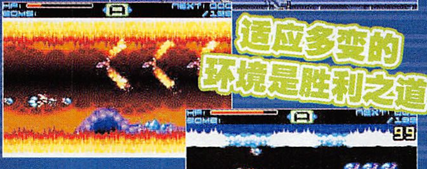
射击战斗不仅发生在地球上，也发生在各个行星的空间中。本作中场景的结构和敌人配置是随机生成的，随着主角等级的提升，玩家将不断见到崭新的版面，随时享受全新的射击乐趣。

Recker

→即使是最基本的场景，也会衍生出许多形态，变化出不同的战斗关卡。



←行星版面中，地表的面貌和陷阱的配置也会发生变化。





适应多变的环境是胜利之道

↑→既有烈焰喷射的灼热版面，也有终年积雪的寒冷版面，射击的舞台多种多样。

令人兴奋不已的大型BOSS们纷纷登台亮相！

传统卷轴型射击游戏过人的魅力之一就是各具特色的BOSS，追求传统的本作自然不会轻视BOSS角色的设计。努力挑战这些强大的敌人，成为真正的星际英雄吧！

←左边的自机竟然和BOSS大小相近，这是不是什么特殊攻击？

←堪称「经典」的大型光线炮。身为BOSS自然要有能上台盘的火力。



→BOSS们的形状各式各样，有些更兼具机械与生物的外形特点。

→决战场景不都是一马平川，也有善于利用地形的BOSS存在，一定要加倍小心。

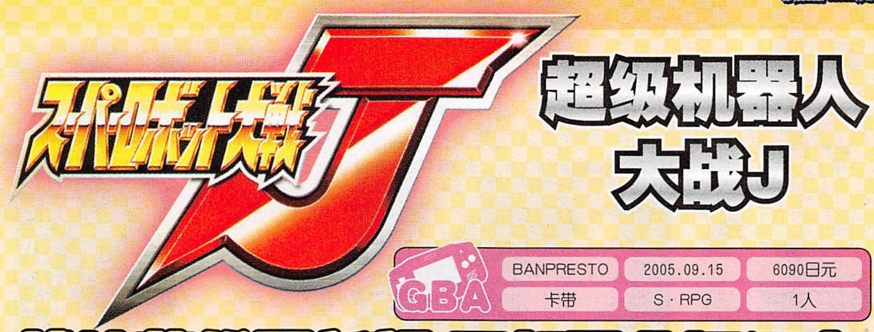


在枪林弹雨中穿梭前行！

↑←随着战斗的升级，BOSS们的攻势也会越来越猛，看清弹道迅速躲避才能顺利前进。



暑期美版大作正式登场！



战地英雄展新颜 王朝已非旧江山

《机战》系列最新作决定！这就是即将在GBA上登场的《超级机器人大战J》。本作中的参战作品共有14部，作品名称如表中所示。由于参战作品与以前的《机战》相比有很大变化，一直喜爱这个系列的玩家也可以享受到全新的乐趣！本期将对已经公布的资料进行详细解说！

登场作品

兽机神断空我	机动武斗传G高达
冥王计划志雷马	★ 宇宙骑士利刃
★ 全金属狂潮	魔神皇帝
★ 全金属狂潮fumoffu	★ 魔神皇帝～死斗！暗黑大将军～
苍蓝流星雷兹纳	超电磁机器人孔·巴特拉V
Brain Powerd	超电磁机器人沃鲁提斯V
机动战士高达SEED	机动战舰抚子

「带★的作品为首次参战」

三台原创主角机登场，备受关注的能力值首次公开！

成为历代《机战》招牌的BANPRESTO原创主角机本作自然也会出现。本作中登场的三台主角机能力各不相同，游戏开始时，玩家要从这三台中选择一台出战。你会选择哪一台呢？

贝尔塞特 —— 一击离脱的射击尖兵

ベルゼルート	
HP	3800
EN	160
移動力	7
運動性	115
装甲	1000

↑在三部机体中HP最低，但运动性最高。擅长高速作战，属于典型的"真实系"回避型机体。

古兰提德 —— 攻防优秀的格斗勇者

↓拥有坚实的装甲和高HP，单发攻击力也十分可观的"超级系"机体。

グランティード	
HP	6500
EN	180
移動力	5
運動性	85
装甲	1500

库斯特威尔 —— 灵活多变的万能战士

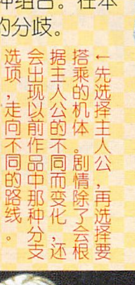
クストウェル	
HP	4800
EN	170
移動力	6
運動性	110
装甲	1300

↑能力值的设定比较平衡，根据玩家的用法不同，机体性能会向不同方向发展。

你会选择哪一位主人公？

本作的主角共有两人，游戏开始时需要从当中选择一位。配合上三台机体，一共能形成六种组合。在本作中，主人公的选择会使流程产生很大的分歧。





←先选择主人公，再选择要搭乘的机体。剧情除了会根据主人公的不同而变化，还会出现以前作品中那种分支选项，走向不同的路线。

紫云统夜

↑17岁的高中生。性格有些消极，以被卷进来的形式很不情愿地参战。



卡尔薇娜・克拉杰

↑原联合宇宙军少尉，曾经是一位拥有"白色山猫"异名的天才机师。

本作中的援护角色们



卡提亚・格里尼亚尔

←她的能力可以加强运动性和射程。精神指令多数都是援助型。



菲斯提尼亚・缪斯

→强化攻击力的角色，想在战场上实现"一击必杀"就选她吧。



梅尔雅・梅尔娜・梅雅

←精神指令和数值修正都集中在防御方面，擅长持久战的角色。

在每一话的幕间更换援护角色！

无论选择哪一位主人公，这三位援护角色都会在游戏中登场。随着故事的进行，玩家将可以在每一话的幕间更换援护角色。机体将根据援护角色的特性得到不同的能力和修正，可以使用的精神指令也会发生变化。这是在《机战》系列中第一次登场的系统。

机动战士GUNDAM SEED

首次参战！

在地球上居住的自然人和通过基因操作而诞生的"调整人"由于思想相悖而展开了战争。在这场旷日持久的大战中，人类能否找到最终的答案？

机体	自由高达
机师	基拉・大和
武器名	一齐射击



→《机动战士GUNDAM SEED》曾经在《第三次α》中登场。从基拉的表情来看，他已经觉醒了。



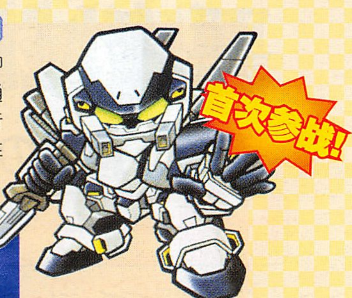
←↓阿斯兰的正义高达给了基拉强烈的一击！

机体	正义高达
机师	阿斯兰・扎拉
武器名	幻影-00

全金属狂潮/全金属狂潮fumoffu

宗介「カシム、カシムと・・・ 慣れなれしいんだよーっ!!」

武装集团“秘银”所属的特种兵相良宗介接受了保护一位普通女学生千鸟要的任务。为了执行任务，相良潜入了千鸟就读的阵代高校，可是……







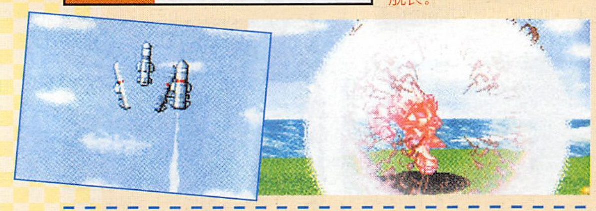
←敌方机体似乎是“寇达尔”。这么说来，里面的驾驶员难道是相良的宿敌“九龙”吗?

机体	ARX-7强弩兵
机师	相良宗介
武器名	单分子军刀

机体	丹努之子
舰长	泰丽莎・泰斯特洛莎
武器名	“鱼叉”对舰导弹

→“秘银”的巨型潜水艇“丹努之子”，泰丽莎虽然年轻，但已经是这艘潜水艇的舰长。





←从海底向着陆地上的敌人发射导弹，看上去似乎是一种相当安全的攻击方式。

奔驰在战场上的布偶服?

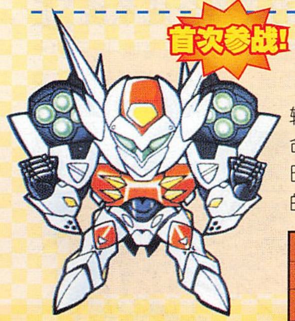


→在《全金属狂潮fumoffu》中登场的吉祥物。它怎么跑到《机战》的战场上来了?



机体	波太君
机师	波太君
武器名	格斗

←在原作里大展神威（？）的布偶服“波太君”。在本作中，这个“波太君”究竟会以怎样的方式参战真是令人颇感兴趣。



宇宙骑士利刃

联合宇宙历192年，巨大轨道基地“赤道环”被宇宙生命体“拉达姆”占领。在危急时刻，与“拉达姆”进行战斗的神秘男子“利刃”出现了!

机体	利刃
机师	D-BOY
武器名	反物质风暴

→变身之后的“利刃”使出放射出大功率能量的技巧。



ブレード「ボルテッカァァァーッ!!」

←原作中，这个技巧每次变身只能使用一回。

悪魔城ドラキュラ 蒼月の十字架

以双屏封印恶魔!





KONAMI	2005.08.25	5229日元
卡带	ACT	1-2人用

恶魔城 苍月的十字架

邪恶之巢——恶魔城几大场景介绍

无迹之村

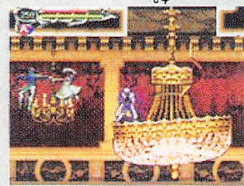


←苍真的古堡探索之旅正是从这里开始的，毫无生气的村子里到处都是僵尸等怪物。

狂乱花园

←邪恶植物的温床，这里生长着以人为养分的人面草，还有巨大的软体动物守着封印的门。

妖魔迎宾馆





←装饰着华丽的巨大吊灯，亡灵和恶魔等待着来者，渴望活人身体的木偶也在此睁开眼睛。

咒缚钟塔



↑通往恶魔城最上层的钟塔中有形形色色的机关。



地下冥府

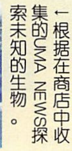


↑→首先要打倒巨大的水之支配者才能继续前进。

UMA NEWS



←根据在商店中收集的UMA NEWS探索未知的生物。



阿鲁卡多参战

↑屏幕上的人是阿鲁卡多!满足一定条件后游戏中出现尤利乌斯模式，使用尤利乌斯进行游戏会发生与阿鲁卡多和洋子相遇的剧情，然后就可以使用三个人了，这是真的吗?

令耐玩度大增的武器合成系统

截稿前得到的最新消息透露本次的《恶魔城 苍月的十字架》中新增加了武器合成系统，玩家在打倒怪物后收集的各种魂能用于注入武器进行合成，然后得到强化后的武器，而且同一把武器可以进行反复合成。如此一来游戏的耐玩度大大增加，为了得到只属于自己的最强武器，看来玩家们要努力收集各种魂了。最后送上官方网站公布的最新壁纸。





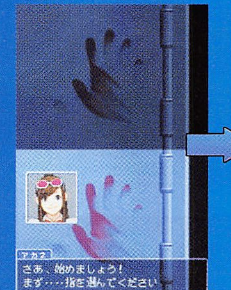
逆转裁判

复苏的逆转

继上次公布的科学搜查法“鲁米诺反应”后，最近又有“指纹检测系统”的详情公布，玩家可以借助科学的力量来进行彻底的搜查，在手印上提取指纹，并与特定嫌疑对象的指纹进行对照，由此获得证据，搜查过程也用到了NDS的麦克风机能，大家一起来科学地搜查吧！

NDS		
CAPCOM	2005.09.15	5229日元
卡带	AVG	1人用

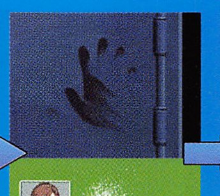
指纹检测系统——揭开指纹中隐藏的秘密



↑在宝月茜的指导下挑战新的科学搜查。



↑选择要调查的指印，撒上铝粉。



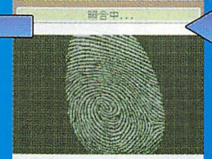
↑对着麦克风吹气来把多余的铝粉吹掉。



↑需要调查的指纹浮现了出来。



↑检测出指纹后还要进行对照。



↑把指纹与嫌疑人的指纹进行对照。





↑完全吻合！这是铁一般的证据。





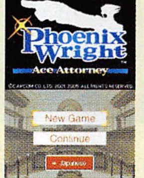

↑指纹不吻合的话就对照失败了。

双语版《复苏的逆转》

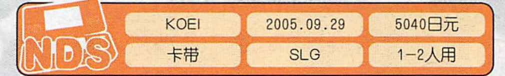
在日本发售的《复苏的逆转》中收录了英文版《王牌律师》，在标题画面可以选择游戏语言，切为英文后游戏中的人名、法庭记录、对话和选项等所有一切都用英文表示，用麦克风喊出异议的时候也要用英文，这样会不会有助于英语的学习呢？



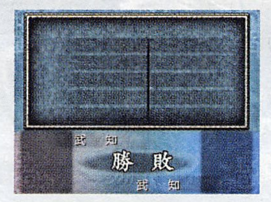




三國志DS

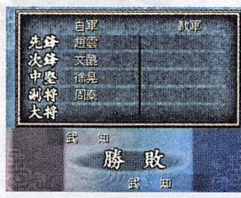


《三国志》中的武将单挑系统在NDS的新作中成为无线联机的游戏，双方武将按照先锋、次锋、中坚、副将、大将的顺序依次出场，使用“扩”“斩”“突”三种招数进行攻击，一方的武将体力为0后告负，合理安排出场人物顺序有助于取胜。

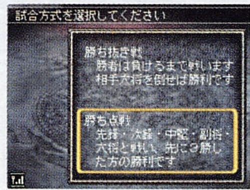


←武将单挑分淘汰赛和回合战两种比赛方法，淘汰赛要连续战斗到一方的大将倒下为止，而回合战使用五局三胜的制度。

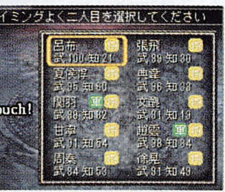
↓从随机给出的10名人物中选择武将，除了武力值高的武将外也要选择将军和军师。



←决定从先锋到大将的出场顺序，这在回合战中非常重要。











←攻击强弱由颜色决定，红色表示强，黄色和蓝色表示弱。



↑在大将战中可能会发生特殊事件，武将攻击力最高能突破100！



↑自己使用“突”而对方使用“扩”，给对方造成很大伤害。



↑双方使用相同攻击时，时机决定了胜负。



↑对方的攻击强度也是按照蓝、黄、红递增的，能据此先读对方的攻击。



↑→自己使用“突”而对方使用“斩”时，受到了对方的反击。



→当对方的体力减为0时就能获胜了。



福星小子 无尽之夏

うる星やつら エンドレスサマー

NDS		
MMV	2005.10.20	5040日元
卡带	AVG	人数未定



高桥留美子老师的经典作品《福星小子》将被制作成一款恋爱AVG游戏登陆NDS平台，玩家要扮演原作中的男主角诸星当，与众多女孩子一起度过整个夏天，然后在夏天结束的时候成功赢得女孩子的芳心。

追求对象可以是任何女孩哦！



恋爱模拟机械DS登场！



熟悉原著的玩家应该还记得拉姆经常会弄来一些有趣的物品吧。本作中她购买了在宇宙电视购物频道中看到的恋爱模拟机械DS，将喜欢的人的生日等信息输入后，对方就会与自己最喜欢的人开始恋爱，拉姆拿到DS以后兴冲冲地要阿当输入信息。





从8月1日到31日的整整一个月时间内，从上午10点到晚上9点，玩家都可以在小镇上自由活动，在地图上遇到女孩子的话就会发生特定的事件，每次事件需要消耗一小时的时间，对追求女孩子来说一个月时间并不算长，所以不能无谋地行动哦。

游戏充分利用触屏机能，玩家可以碰触自己喜欢的女孩子，但是千万不要碰到不应该碰的地方哦，否则你的下场可能是……







从海水浴到夏祭，游戏中有丰富的各种事件，还穿插着数量繁多的小游戏。正如标题所述，游戏是无结局的，因为DS的强制力是超强的，如果最终结果不是拉姆预计的那样的话，她就会启动RESET键，时间回到一个月前，如此一来，玩家可以反复追到所有女孩了哟！

口袋妖怪管理员

任天堂	2005.10.20	价格未定
卡带	PUZ	1-2人用



《口袋妖怪管理员》是一款用NDS的触屏来玩的动作PUZZLE游戏，游戏规则非常简单，类似《动物管理员》。用触笔调整上屏中不断落下的口袋妖怪图标的位置，使同种四个口袋妖怪图标形成一直线，就算得到了这种妖怪，上屏左上角的“剩余数量”的数字相应减少，该数字减为0时就算过关，而图标堆满屏幕则GAME OVER。

作为口袋妖怪的游戏当然会别具特点，那就是收集，游戏中可能出现的口袋妖怪多达380种以上，每得到一种妖怪，都会被记录在列表中，就跟完成口袋妖怪图鉴一样，你能否得到全部的妖怪使列表完成度达到100%呢?



死神DS 驰骋苍天的命运

SEGA	2006.01.26	5040日元
卡带	FTG	1-4人用

看来《死神》确实是非常受欢迎，NDS平台也将推出一款以其为题材的格斗游戏。

↑游戏支持最多四人的无线通信对战。

→人气很高的朽木白哉，实力一定很强。

↑志波岩鹫也参加了战斗，他的实力到底会怎样呢?

→超爽的对战，原作中个性张扬的队长们尽数参战。

作为《愿为你而死》的续篇，本作依然延续了那独特的风格，SEGA又会以怎样的小游戏来尽用NDS的机能呢？可以想象的是本作又将会成为一款“屏幕杀手”游戏，让玩家以疯狂的动作在屏幕上点和划，各位玩家一定要做好心理准备哦！

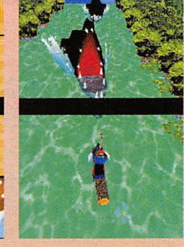


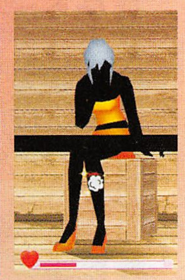


宝宝从哪来？







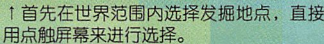


NDS		
SEGA	2005.10.20	价格未定
卡带	ACT	1人用

恐龙对战 最强DNA发掘大作战

NDS		
TAITO	2005.09.22	5040日元
卡带	PUZ	1-2人用

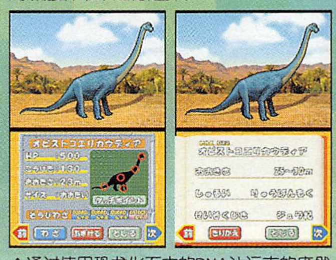




↑首先在世界范围内选择发掘地点，直接用点触屏幕来进行选择。

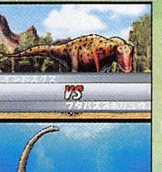
在世界各地寻找和发掘恐龙化石，将化石完整地带回研究所进行复活，然后用你克隆出的恐龙与朋友们进行对战，这就是《恐龙对战 最强DNA发掘大作战》。发掘时也许会受到各种凶猛生物的阻碍，排除困难创造出只属于自己的最强恐龙吧！对战胜利的乐趣只属于不断进步的玩家。





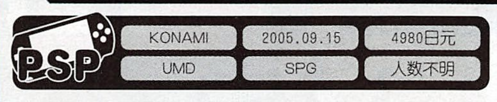
↑通过使用恐龙化石中的DNA让远古的庞然大物复活。





复活后的恐龙会被记录在图鉴中，恐龙个体有体型大小的差异，这也是对战时的决定性因素，寻找大恐龙也是充满乐趣的哟！

Winning Eleven® 9
UBIQUITOUS EVOLUTION



差不多早在一年前，著名的游戏厂商KONAMI公司就宣布将会推出PSP版《胜利十一人》，在当时曾经吸引了该系列许多FANS的注意力。不过，当时除了确定了这款游戏将会发售外，精通经商之道的KONAMI并没有向外界透露任何其它的消息。

如今，KONAMI终于揭开了蒙在本作头上的面纱，公布了一些相关消息。PSP版《胜利十一人》已经确定名为《胜利十一人9：Ubiquitous Edition》（以下简称《UE》），下面就让我们看看它的具体情况吧！



《UE》全部游戏模式大公开

本作将会以已经发售的PS2版《胜利十一人9》为基础，在保留了PS2版的多数核心系统的基础上还进行了一些调整。从目前掌握的情报看，本作有普通比赛模式、联赛模式、训练模式、编辑模式、设定模式以及无线多人游戏模式。下面就让我们逐个来看看这些模式的基本情报。

↑《UE》的模式选择画面就是这个样子的了！

● MATCH

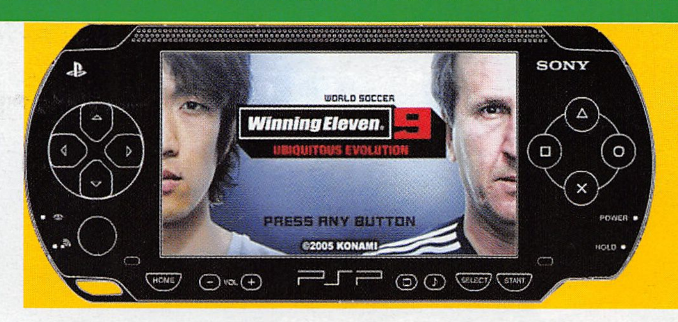
普通比赛模式。玩家可以在这个模式里和CPU进行常规比赛。此模式中可供玩家选择的球队与PS2版的基本相同。



↑两队球员已经进入状态，只等裁判一声哨响。



↑一次看似普通能够的边线球也能蕴藏杀机。



游戏代言人

本作和PS2版一样使用了双形象代言人，他们就是目前在日本具有很高人气的球星中村骏辅和日本国家队主教练济科。

LEAGUE

联赛模式。玩家可以选择自己喜欢的俱乐部在其所属国家参加联赛。相信喜欢《WE》系列的玩家应该有很大一部分是球迷，使用自己中意的球队，通过合理的人员调配和阵型变化取得冠军应该是他们的乐趣之一。除此之外，操纵自己喜欢的球星在比赛中摧城拔寨也是一件很有成就感的事情吧！





TRAINING

训练模式。对本作操作方法不熟悉的玩家可以在这个模式中进行各种练习。与PS2版不同的是，本作取消了Challenge等模式。

EDIT

编辑模式。玩家可以在此模式中编辑球员的相关资料。除了可以编辑球员的体貌之外，还可以编辑球员的各种能力和所属俱乐部。另外，有消息称玩家还可以在此模式中与PS2版交换资料，或者通过网络更新球员资料，提高游戏数据的更新速度。

OPTION

设定模式。和PS2版相同，玩家可以在此模式中调整音效等设定。另外，在“WEN Shop”选项中，玩家还可以使用通过比赛获得的“WEN点数”来购买隐藏球员和球队等要素。

WIRELESS

无线多人游戏模式。如果两个PSP玩家都拥有《UE》的话，那么他们就可以在20米左右的范围内进行对战。具日方测试人员称，对战时的游戏速度较快，不会有“比PS2版慢”的感觉。不过，就目前已知的情报来看，似乎《UE》暂时只支持1对1的单挑。





三田村小夜子

担任高田美术馆馆长的才女。虽然对藤田看不顺眼，但仍然承认他的实力。

是真，

以美术为题材的大人气漫画《赝品画廊》将在PSP上描绘出其独有的世界！以美术品为纽带，被欲望连接在一起的人际关系……玩家就要在这之中鉴识虚伪，寻找真相！

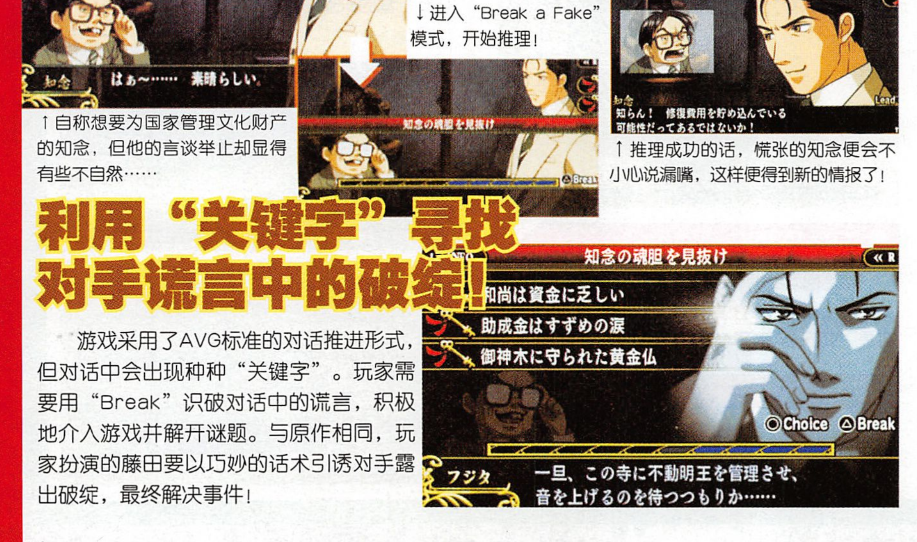
萨拉·哈里法

中东大富豪的女儿，因为某件事件而成了藤田的助手。

赝品画廊

ギャラリーフェイク GALLERY FAKE

PSP	BANDAI	2005年9月	5040日元
	UMD	AVG	1人用



↑自称想要为国家管理文化财产的知念，但他的言谈举止却显得有些不自然……

↓进入“Break a Fake”模式，开始推理！

↑推理成功的话，慌张的知念便会不小心说漏嘴，这样便得到新的情报了！

利用“关键字”寻找对手谎言中的破绽！

游戏采用了AVG标准的对话推进形式，但对话中会出现种种“关键字”。玩家需要用“Break”识破对话中的谎言，积极地介入游戏并解开谜题。与原作相同，玩家扮演的藤田要以巧妙的话术引诱对手露出破绽，最终解决事件！

还是假？

“世界的藤田”在PSP上充满魅力的演出！

《赝品画廊》是由细野不二彦原作的人气漫画，继前一阵推出动画版之后又将在PSP上游戏化。玩家将扮演主人公藤田玲司，在种种关于美术品的事件中解开谜团。而故事方面则以游戏完全原创的剧情为中心构成，除了原作FANS以外，喜欢推理的玩家也不要错过！

↓美术品大盗卡洛斯等原作人物都会在游戏中登场！



完全原创的故事情节！

纵横地下美术界的鉴定专家

藤田玲司

专门收集各种赝品伪作的“赝品画廊”馆长，曾经是都市美术馆的优秀学员，但现在却成了在地下美术界呼风唤雨的业界名人。

在各种情况下挑战你的推理能力！

→找出对手在对话中露出的矛盾或弱点，便可以令其在交涉中让步。

游戏中，玩家不光要靠关键字戳穿对方的谎言，还要依靠其出示对自己有利的证据，令交涉对象接受自己的意见；或是在蒙受不白之冤的时候证明自己的清白。游戏准备了各种各样的情况，有时甚至还要组合多个不同的关键字内容才能够得到自己想要的结果。



→藤田被怀疑将美术品调包，这时一定要搜集证据证明自己的清白。



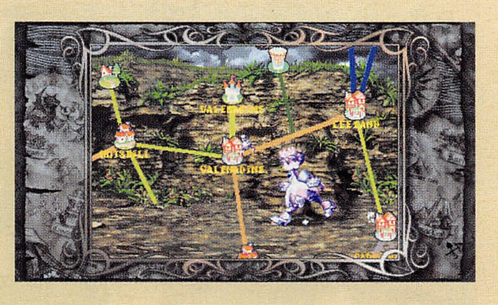


PSP	ATLUS	2005.09.22	5040日元
	UMD	A·RPG	1人用

《公主的王冠》是由SEGA与ATLUS共同开发的A·RPG游戏，1997年在SS上发售。本游戏以“剑与魔法的幻想世界”为基础，依靠独特的画风与美丽的2D图形虏获了大量玩家的心。这款被誉为“大人的童话故事”的名作如今即将在PSP上复活，让我们一起回味昔日的荣光吧！

古代传说中，曾经统治世界的魔王沃格罗德被锁在这个世界的某处，以他强大的魔力支撑整个世界。为了解开封印魔王的锁，魔王的下仆们与想要阻止他们的人类展开了旷日持久的战争。25年前，魔族打开了连接魔界与人间的大门，大举攻入人间。但在女王艾尔珐兰的努力下，魔族的野心又一次化为了泡影。

时光流逝，贤王艾尔珐兰离开了人世，她的血脉被3个女儿所继承：长女艾利艾尔、次女希德拉艾尔，还有小女儿格兰德利艾尔。格兰德利艾尔13岁生日那天，她将继承母亲艾尔珐兰闪耀着黄金光辉的王冠。





只要连打攻击键就可以使用连续技，按住不放则可以发动必杀技，用简单的操作便可以得到清扫敌人的爽快感。另外蹲下后按下攻击键还可以发动一口气追击敌人的“冲刺攻击”！当然战斗不止是攻击那么简单，敌人也不是木桩任得你打。面对敌人凶猛的攻击，一定要看准时机按下回避键！



真·女神转生·恶魔召唤师



ATLUS	发售日未定	价格未定
UMD	RPG	1人用

经过了10年的时间，恶魔召唤师从长眠中苏醒！

《真·女神转生·恶魔召唤师》是95年在土星上推出的RPG。标题在系列统一的大标题“真·女神转生”后面冠以副标题“恶魔召唤师”，从而揭开了一个新的旁系作品的帷幕。后来作为续作推出的《恶魔召唤师·灵魂黑客》至今也拥有系列最高水准作品的赞誉，而打下这个基础的则正是本作《恶魔召唤师》。2005年，随着《恶魔召唤师》系列10周年纪念活动的展开，这部传说中的RPG也将在PSP上重新登场。各位玩家将在16：9的宽屏上重新体会这部经典作品。





作为真系列的外传，这次作品里神与魔不再是故事的中心，以人类的主人公为主体，强调角色的个性和游戏中世界的临场感，追求时代感。正如标题，游戏以199X年，虚拟的海滨城市平崎市为舞台，描述了一个隐藏在都市阴影里的特殊的群体，与恶魔打交道，驱使恶魔的力量为己服务的人——恶魔召唤师。这些人在公开场合都有合法的身份，暗中则从事着常人无法想象的工作。一个普通的大学生因为偶然的机遇接触到了这些人，从此阴差阳错地成了恶魔召唤师，走上完全不同的人生。他以侦探身份为掩护，暗地里借用恶魔地力量解决各种超常犯罪的案件。故事的流程，就是描写这个冒牌召唤师通过经手各种灵异案件，一步步成长为真正的恶魔召唤师的过程。



故事背景是一座九十年代初期的现代城市。和大部分环境架空的RPG不同，在这里玩家看到的都是生活中无比熟悉的场景——挂满衣物的居民公寓、阴暗的胡同、雅致的酒吧、嘈杂的迪斯科舞厅、冷清的小旅馆等等，尚未被都市现代化吞没的小城特有的生活景色。而在这些再熟悉不过的环境背后，却展开着不可思议的故事。这种熟悉与陌生的对比是本作品最成功的地方。

用心感受

游戏品质

责编/翔武

流行游戏 热血推荐

最近虽说出的游戏不多，但是精品不少，《太鼓达人》的一机双人对战给玩家提供了很大的方便。《JUMP明星大乱斗》也如期火爆登场了。

通灵王 众灵之主2

Shaman King Master of Spirits 2

KONAMI	2005.08.02
ARPG	128M
1人用	得分 15





翔武 ●极限挑战派 喜欢挑战游戏的极限

比起GBA上其他的《通灵王》游戏，《众灵之主》系列的人气要高一些，大概是因为这个系列是仿照恶魔城而制作的吧，本作并不是单纯的模仿，本作在原剧情的再现方面处理的很成功，而且灵的设定既符合了原作，又很好地带到游戏中，加入语音使打起来更具有代入感。鉴于《恶魔城》在GBA上长期没有作品了，玩一玩它也是个不错的选择。



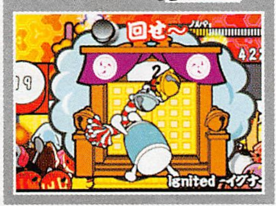
雪人 ●生僻冷门派 对热门游戏不感冒

这款美版的《通灵王》还真令我们意外了一下。虽然游戏的画面、风格以及那个“灵魂装备”系统都非常类似《恶魔城》，但本作对原著的再现达到了极其细致的程度。简单明快的操作加上精心诠释的角色，能令人不知不觉地产生投入感。这虽是一款利用现有技术资源开发的取巧之作，但是游戏本身的质素却不低，喜欢原著的人不妨一试。

太鼓达人 便携版

太鼓の达人 ぽ～たぶる

NAMCO	2005.08.04
RAG	238K
1-4人用	得分 16





暗凌 ●重度精修派 对沉迷的游戏极了解

NAMCO对PSP的软件可谓是相当照顾，从PSP发售之初的山脊赛车再到后来的永恒传说等一些游戏，不仅数量多，质量也非常出色。现在NAMCO又把自社的音乐游戏《太鼓达人》搬到了PSP上。本作不仅能让人随时随地体验太鼓的乐趣，更重要的是为PSP的音乐游戏填补了空白。NAMCO也确实让我们看到了新一代的掌上音乐游戏所能达到的高度。



雪人 ●生僻冷门派 对热门游戏不感冒

《太鼓达人》终于登陆到PSP上了，本作中加入了3个非常有趣的迷你游戏，使游戏的趣味性更上一层。NAMCO还针对PSP的特点制作了一机双人模式，方便了很多。游戏中的音乐和各种声效都非常清晰。炎炎夏日，还有什么能比用音乐来消磨时间还要好的选择呢？希望这款“太鼓达人 便携版”能为更多的音乐游戏登陆PSP带一个好头。

表示GBA游戏 表示NDS游戏 表示PSP游戏



JUMP明星大乱斗

ジャンプスーパースターズ

任天堂	2005.08.08
ACT	对应触笔
1-4人用	得分 19



翔武 ●极限挑战派 喜欢挑战游戏的极限

在游戏发售前对这个游戏就十分关注，刚一拿到卡带就和同事进行了1卡4人的对战，虽然使用的漫画组有限制，但是仍然是很过瘾。在漫画中处于不同世界，拥有不同能力的角色在游戏中体现得很好，画面虽然还不够华丽，但是打起来的爽快感会渐渐地把它冲淡，游戏中原创的连携必杀技真是又搞笑又华丽，绝对是上乘之作。



方舟 ●随心所欲派 对游戏爱憎分明

神作！先不说把27部JUMP系漫画集中在一部作品里本身就充满了机战式的浪漫，游戏本身的系统也很值得称道。漫画分格式的出场配置方式相当有趣，规则各异的战场设计也充满了挑战性——当然，最大的魅力还是来自于那些我们熟悉的漫画人物。不过不知道为什么，作为JUMP系元老的《北斗神拳》却没有加入本作，实在有些可惜。



龙珠GT 变革

Dragon Ball GT Transformation

ATARI	2005.08.09
ACT	64M
1人用	得分 10





雪人 ●生僻冷门派 对热门游戏不感冒

近年来龙珠在欧美市场比较火爆，继GBA上《悟空的遗产》之后，ATARI又推出了一款名为《龙珠 GT》的动作游戏。龙珠的题材比起RPG来还是更适合做成FTG或者ACT。而这部《龙珠GT》也确实做出了龙珠世界的独特魅力，可选人物以及角色技能数量都比较丰富。但关卡的设计比较缺乏创意，大同小异的关卡很容易让人感到乏味。



翔武 ●极限挑战派 喜欢挑战游戏的极限

本作根据《龙珠GT》的动画改编，可以使用的人物较多。游戏的操作手感十分僵硬，攻击判定也比较怪异，有时看似没打到人，但敌人却倒了，而且还有一些BUG。不过游戏的收集要素倒是相当多的，在商店中可以买到可使用角色，游戏模式等多种商品，不过想要全部收集齐可是要花不少时间的。但是对于一款动作游戏来说，手感比隐藏要素更重要。



机动战士高达 基连之野望 吉翁的系谱

机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜

BANDAI	2005.08.11
SLG	80K
1人用	得分 17



方舟 ●随心所欲派 对游戏爱憎分明

本作是PS上风靡一时的战略游戏，移植到PSP后虽然画面没什么变化，修正了数个BUG，读盘和思考时间也有了显著缩短。而且个人感觉PSP版的AI有所提高，敌人的攻势明显比PS版猛烈，即使是笔者这种对PS版了如指掌的人也被打了个手忙脚乱。除此以外，PSP版还收录了资料片《攻略指令书》的全部内容，强烈推荐给所有高达饭。



翔武 ●极限挑战派 喜欢挑战游戏的极限

喜欢高达的人，一定对PS上的高达主题的战略游戏记忆尤新。超高的难度，真实地再现了小说中联邦与吉翁一年战争的残酷，从攻占奥德塞到宇宙之柱，从第一次降下作战到强攻金米岛，都忠实地再现。不仅如此，提坦斯、奥布、木星小行星带和阿克西斯四军混战的宏大场面也都展现了出来，本作移植的非常不错，强烈推荐。

张嘉捷	这个暑假，唯一的作业就是玩游戏寄回函。
读者资料	男，15岁，上海市杨浦区国顺路390号401，200433

DRAGON BALL GT

GBA	ATARI	ACT	64M
	2005.08.09	29.99美元	1人用

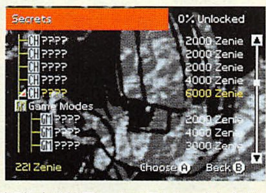


龙珠，可以说是一部影响了好几代人的经典漫画。对于90年代的人来说，龙珠是一个梦想，而对于80年代的人来说，其意义已远远超过一部漫画。而近两年，随着日本漫画在美国市场的流行，龙珠在西方国家也开始风靡了起来，这也再一次证明了这部漫画的价值。原著在打败了魔人布欧之后就迎来了结局，但是很多ACGer们并不满足，各种同人漫画接连的诞生。终于，续作龙珠GT诞生了，不过由于并不是由鸟山明先生本人创作，因此虽然画面还说得过去，但剧情只能说是一般。这款由ATARI制作的同名游戏同样算不上出色，就一个动作游戏来说，动作略显呆板，可以使用的人数也不算多。好在游戏中的招数还不少，如果是龙珠的忠实拥护者，用这款作品作为休闲来消磨一下时间倒还是个挺不错的选择。

基本操作

十字键：控制移动方向，双击可以冲刺
A：跳跃，跳起后按住是舞空术，延长浮空时间
B：普通攻击，配合方向键可以使用投技
L：按住可恢复能量槽
R：发射能量弹，可以长按增加威力
Select：可以更换下一个队员
R+B：发射冲击波，消耗整条能量槽，因此只有在能量满的情况才能使用
A+B：近身攻击
冲刺中按B：可以击倒敌人
空中按下+B：飞腿

游戏带有成长要素，打败敌人后会得到很多有颜色的珠子，累积一定数量的珠子就可以提升能力，其中红色是提升HP上限，绿色是能量，黄色则是提高攻击力。



游戏中还有很多隐藏要素——如游戏模式和人物需要购买才能激活，而购买这些东西的点数ZENIE要在游戏中获得。每通过一关会进行总结，从时间，剩余HP，攻击方式（如使用冲击波攻击可以得到高分）等多方面进行加分，最后会按一定比例换成ZENIE。不过……价格都很贵的说。

攻略始动

咳咳，话说那个皮拉夫，皮拉夫还记得吗？对，就是那个最早和悟空等人争夺龙珠的敌人。话说那个皮拉夫集齐了7颗暗黑龙珠，召唤出神龙正准备许他那个老掉牙的统治世界的愿望时，悟空发现了他，皮拉夫认出了长大了的悟空，随口说了一句话：“希望你还是小孩就好了，那样我可以好好教训教训你。”但是神龙却认为这是皮拉夫的愿望，于是悟空变成小孩，而皮拉夫只有后悔他的统治世界计划再次泡汤。



悟空向丹丹询问是否有原状的方法，但却得知黑暗龙珠必须在一年找回解除愿望，否则地球就会被破坏。无奈悟空只好向布尔玛借太

空船去宇宙搜集暗黑龙珠。



不过这却注定不会是场顺利的旅途，太空船刚飞行没多久就遭到撞击，被迫降落在一个星球上，刚下飞船就遇到一个机器人，由于它只是发出“GIRU，GIRU”的声音，于是大家决定叫它吉鲁。之后众人的飞船被不明敌人占领，只有赶回去强夺飞船了。

STAGE-1

游戏上手的第一关，难度不是很大，可以熟悉一下各种招数。前进不久就会遇到一大型机器人，要注意的是攻击不会对他造成太大硬直，连续攻击会很容易被反击，因此要多用游走攻击。当然，也可以用冲击波一招解决。



又解决掉了几批敌人后遇到两个家伙，对话后才知道原来是一伙强盗，竟然要悟空征收飞船税。既然如此，自然要教训一下他们。这两个敌人还算有点实力，但只要注意别被左右包抄的话胜利还是比较轻松的。

终于在飞船深处找到了幕后黑手，但他不肯轻易认输，派出打手要和悟空一拼高下。这场战斗比之前对付那两人组简单，一个冲击波就可以结束战斗。如果能量不够，就要不断周旋，多打游击，这也是游戏后期对付所有BOSS的基本手法。

STAGE-2

吉鲁把龙珠雷达放进了身体里。在吉鲁的指引下，众人为了寻找龙珠而降落在一个环境类似地球的星球上，却意外发现这里的生物大小是地球的几倍……

本关在一个木筏上进行，敌人数量很多，被包围时多用跳跃来脱离，再从边上反击，否则很容易被打死。冲击波对他们的效果不是很好，他们被击中后会立刻倒地，因此不要浪费能量，用能量弹也不错。

前进一段路程后就会遇到小BOSS，比较简单，他只会用嘴来咬，看准时机跳起躲避就行，很容易就能打败它。

之后上岸继续后半关，最后在悬崖边上遇到一个巨人，龙珠正卡在他的牙齿里……（肯定平时不刷牙，竟然有那么大的洞）打掉他一定的血后他会闭上嘴，不过干掉若干批杂兵之后还会再次张开。反复几次之后，就能把那颗带着龙珠的牙齿给拔出来了。

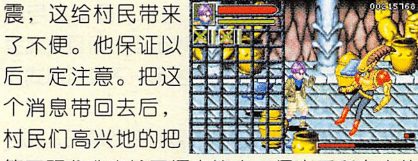
STAGE-3

吉鲁再次找到龙珠的信号，大家来到了下一个星球，从这里的村人口中得知，他们正被坏人威胁。为了寻找龙珠，也为了帮助这里的村人，众人决定教训一下恶人。

敌人是一些机器人和类似恶鱼的怪物，后者攻击力很高，且数量不少，要注意安全。中BOSS是一台机器人，注意他举起盾牌时也有攻击力，不要轻易靠近，最好使用冲击波从远处消灭它。

在洞穴深处终于遇到了头目，在它举起手后要立刻跳起并浮空，否则会无法躲避它的地震攻击。此外它会丢石块，打碎可以得到加HP的道具。靠近它时它会用拳头攻击，如果觉得危险可以抓紧时间补充能量用冲击波，两发就能消灭它。

结束战斗才知道，原来他并不是故意给村民制造麻烦，只是在使用力量时很容易造成地震，这给村民带来了不便。他保证以后一定注意。把这个消息带回去后，村民们高兴地的把第二颗龙珠交给了悟空等人。但出乎所有人的预料，一个神秘人出现夺走了龙珠，于是大家乘太空船追了上去。



STAGE-4

一路尾随敌人来到一处堡垒，为了夺回龙珠，大家进入了城堡。这里有一种拿剑的敌人会防御你的攻击，防御时完全无敌，而且能迅速反击，只用利用攻击的间隙才能攻击到它。



不久之后遇到了一个特殊敌人，它似乎也在寻找龙珠。虽然看起来很强，但大家很轻松地就打败了它。正当大家疑惑的时候，敌人露出了真身，原来众人打败的只是个为了试

黄哲麟	GBA游戏不要那么快没落，还有大批不锈杆撑着。
读者资料	男，17岁，广东省从化市街口镇新村路91号802房，510900

探众人实力的人偶而已。

战斗时注意，这个人偶会把地板飞起来砸你，靠近则会使用近身攻击，比较难靠近，浮空后靠近它再用拳头连续攻击会比较简单。

继续深入寻找龙珠，在内部终于找到敌人，为了打败悟空一伙，他使用隐藏在石像中的机器人与众人进行决战。



机器人有两只手臂，会不断挥舞砸地，躲在场地边缘进行躲避会比较容易。一段时间以后他会露出嘴中的弱点，这个时候要迅速展开攻击，但一定小心它发射的激光。

STAGE-5-1

这次有两个星球可以选择前往，顺序无所谓，但必须两个都通过才能继续前进。

这是一个沙漠的星球，前半段关卡会有一种潜在沙漠中的敌人，会钻入沙漠中，并在你面前突然出现攻击，要小心。



后半段是空中战斗，虽然移动自由了，但其实与敌人在一个平面反而容易被攻击到，而且大风会将人物吹往后方，但只要注意一下攻击方式还是比较简单的。

BOSS是一只蝎子，先要打它的尾巴，此时在远处用冲击波攻击比较安全，之后再打它的身体。它会防御所有飞行道具，只能进行近身攻击。注意它的钳子攻击非常迅速，必须打两三下就跳起，否则很容易被打到。

STAGE-5-2

吉鲁说自己想回附近的家乡看看，虽然找龙珠要紧，但为了吉鲁，大家还是决定前往那里。大家在那里遇到了很多具有攻击性的机器人，吉鲁却说自己不认识它们。

地上伸出来的钻头攻击力很高，要注意躲避，而机器人的连续攻击攻击力也非常厉害，不要给它们攻击的机会。

顶着大批敌人前进，遇到了3个特别的机器人，吉鲁竟然与他们交谈了起来，谈话更是提到了龙珠和龙珠雷达，之后吉鲁便在敌人掩护下逃走了。

这个BOSS没什么大的难度，虽然它动作比较迅速，但攻击范围不大，很容易反击。

BOSS可以说只是中BOSS的加强版，不过多了潜地的招数，看准机会使用冲击波就能给它造成巨大伤害。

悟空等人在研究所内发现了控制机器人暴乱的人，特兰克斯则一阵攻击摧毁了他的研究。之后吉鲁也又回到了大家的身边。

STAGE-6-1

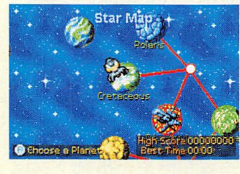


这关里有很多空中敌人，浮空后连击效果非常好，可以不给敌人攻击的机会。

BOSS是……龙猫？会防御近身攻击，来回冲撞也比较难躲，因此来开距离用冲击波攻击会比较简单。

STAGE-6-2

刚开始是空中关，敌人的火力非常强，数量也不少，而且空中的刺球状物体是定时炸弹，



难度比较大，抓紧攻击，不要给敌人反击的机会。

后半关在一个升降台上进行，敌人的数量非常多，而且有很多前半版出现的空中冲刺的白色机器人，不用击毁它们，只要跳跃躲避即可。



相比之前的关卡难度来说，BOSS就容易多了，只要别被它放出的定时炸弹炸到，就有相当充足的攻击时间，因此可以轻易取胜。

STAGE-7-1

这个关卡是空中关和地上关的组合，敌人也比较一般，关键要说说BOSS，打BOSS的时候碰到地上黄色的液体，否则会快速减血，要等到液体消失后才能上去攻击那个类似心脏的东西。血相当多，使用冲击波打起来会比较快。



STAGE-7-2

敌人种类相当

黎昂	看看越来越少的SP中奖名额，我急啊。
读者资料	男，24岁，湖南省长沙市天心区南门口上碧湘街乌春巷4号，410002



丰富，建议先消灭空中的敌人，它们虽然HP少，但攻击速度比较快，先把这些敌人消灭掉对攻克这个关卡比较有帮助。

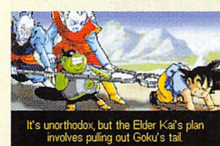
BOSS是个雪人，会丢雪球和拳头攻击，打它两三下后立刻跳开，它就几乎打不到你了。打掉它一定HP后，它会使用雪崩，天上会掉下很多冰块，看准影子躲闪，之后它会躲进山洞召唤杂兵攻击，全部消灭后反复。应该说是个不太难的BOSS。

STAGE-8



终于回到了地球，大家决定先把龙珠运到安全的地方，但当3人走上街的时候才发现城市已经变的一片混乱。敌人的攻击方式很简单，因此很容易对付，只是让人费解的是怎么地球人比外星人还耐打，另外要当心路上驶过的汽车。

路的尽头遇到了罪魁祸首。他的攻击方式比较多样，而且最好不要用冲击波攻击，否则他会弹开你的波并反击。连点R放能量弹倒是挺简单的方法。



没想到击败他的悟空却被它用绝招打进了异空间，而龙珠也被全部抢走……敌人的愿望是制造一个新的星球。

STAGE-9

幸运的是悟空被送到了界王那里，但大家在送悟空回地球前做的事竟然是帮悟空长出尾巴以增加力量。费了好大一番力气，众人终于成功使悟空再次长出了尾巴……

最后一关只能使用悟空一人，因此难度比较大。要以安全第一，尽量打远距离的战斗，否则HP会减得很快。敌人的种类也前几关中的高级敌人，皮厚攻高。



再次与夺走龙珠的敌人交战，打法和之前一样，这一战中不用太在乎HP的残量，选择尽可能给他造成大伤害的打法，因为之后的连续战斗开始前会给你补满HP。

打败他之后，悟空变身成超级塞亚人想要结束战斗，谁知反被敌人打了出去。

危急时刻，悟空在满月的力量下变成了猿形态，尽管力量大增，却几乎不可控制。



终于，在朋友的帮助下，悟空恢复了意识，也变回了原来的身体。再次展开战斗，打法和之前一样，只是由于悟空身体变大，会被它的能量弹打中，战斗中要注意上下躲避。

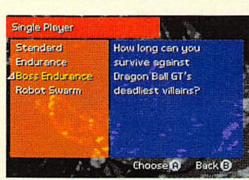
被打败的敌人不甘心失败，居然也变成了猿形态，与悟空进行决战。

他的攻击方式很简单，用拳头攻击和口中放冲击波。拳头攻击并不难对付，冲击波威力不大，释放也有规律。只要有耐心，就一定能够打败他。

虽然取得了胜利，但由于暗黑龙珠的愿望没有被取消，地球还是被毁灭了。所幸，纳美克星神龙伸出了援手，地球才得以恢复。众人回到地球上，重新开始了平静祥和的生活。



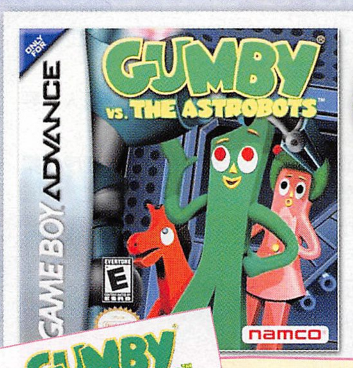
看完STAFF后会追加SINGLE MODE，关卡和故事模式相同。在这里可以使用你所购买的人物进行战斗，可用的人物还是相当多的。另外，在这个模式下还可以购买BOSS挑战的模式。总之，如果有兴趣，通关才只是游戏的开始，想把东西全部买齐还是相当花时间的。



这里提供一个比较简单的赚钱方法，就是在打RUDEEZE那关的BOSS蝎子处，打完它的尾巴后不要再上去打攻击，而是积攒能量对它放冲击波。它会完全防御伤害，但放一次冲击波有好几万分，而且此时它不会攻击你，算是个相当快捷的赚分方式了。攻略就介绍到这里，希望本文可以对你的龙珠世界之旅有所帮助。

文/森罗万象 责编/天意

天意	读者们放心，我们会增加nds和psp的抽奖名额。
雪人	小子，你说增加就增加啊，多出的掌机购买费用从你工资里扣。





刚比大冒险

GBA		
NAMCO	ACT	64M
2005.08.09	29.99美元	1人用

大家熟悉的卡通人物橡皮泥人刚比如今又和我们见面了，这款由NAMCO带来的ACT游戏，又把我们带入了那个可爱而又充满幻想的橡皮泥世界。

故事讲述了刚比和他的伙伴在一次野炊时被机器人袭击，刚比的伙伴都被抓到了故事书中！为了救出自己的伙伴，刚比开始了粉碎机器博士阴谋的大冒险。虽然故事的情节比较老套，但仿佛又回到孩提时代的感动却令这款游戏增色不少。

游戏的难度适中，将主要的心思花在了动作要素上，令整个游戏过程流畅自然，三种不同难度的选择也满足了各层次水平动作爱好者的需求；六种风格各异的美丽场景，体现了所进入的图书的内容，将代入感大大提升。

那还等什么，赶快随刚比一起去冒险，救出同伴们吧！Let's go！

冒险须知

刚比的伙伴们

游戏中，除了最终关，刚比都会在每关的最后救出自己的同伴，并且有几关还是与同伴并肩作战的，体现了其作为一款动作游戏的匠心独韵。

伙伴是该作的主题，也是内容的核心，将积极向上的精神与游戏性完美结合。








橡皮泥世界的设施

图示	说明
×00/60	**冰淇淋**：集齐一定数量可增加生命(橡皮泥竟然吃冰淇淋?)。
×3	**生命数**。
	血格数（刚比在受到5次伤害后便会失掉一条生命）。
	比萨饼：可恢复一格血。
	棒棒糖：可习得新技能。
	接续旗：刚比失去一条生命后可以由此处继续。
	警告牌：出现此牌后，表明前方的下落会导致死亡。

图示	说明
	**弹簧器**：帮助刚比跳得更高，刚比可以推动其位置。
	**冲击炮**：可以把刚比变成球发射出去攻击敌人。
	**弹簧架**：可以帮助刚比弹过悬崖。
	**索道**：走到其旁边便会自动滑下。

刚比的基本招数

踩踩踩：刚比作为一个橡皮泥人，在一本本满是机器人的书中，唯一的攻击方式就是用脚踩（MARIO？）。

跑跑跑：纯动作游戏的特点就是没有等级概念，所以大部分时候，其实根本无须去理会那些杂兵，顺着路标、使用着各种技巧，一路跑步前进吧。

刚比的独门绝技

橡皮球：①可滚过狭窄路段（BOOK1西部荒领中习得后按B键变身）。

②可粘到墙壁进行攀墙跳（BOOK3伯爵墓地习得）。

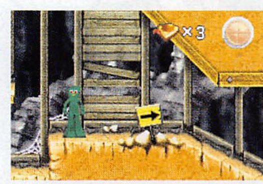
③按R键可进行冲刺，冲刺中为无敌状态。

温思圆　爱游戏，就要像爱自己的生命一样。
读者资料　女，19岁，上海市南汇区新场镇新场村五组1032号，201314

螺旋脚：连按两次跳跃可在空中进行短时间的滑行（BOOK2寒冰雪山习得）。

大变身：真是块好橡皮泥啊，刚比在关键时刻真是什么都能变（详见冒险中）。

冒险小窍门



厚道的路标：该作的路线系统十分人性化，几乎没有在找路方面给玩家额外负担任何麻烦，而是把难点都放在基本行动中的动作要素里。游戏中的路标很多，并且每个场景都有每个场景的特色，按着路标指示的方向走就可以达到目的地。当然，如果你想要全部收集冰淇淋，就需要多走走多摸索了，而这也是该作唯一的收集要素，有点遗憾。

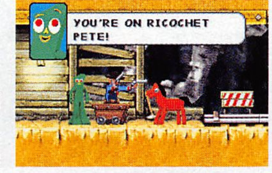
艰难的攀爬：通过变成橡皮球粘墙，不断地左右跳跃向上是冒险中很多高墙攀爬的方法。但如果只有一面墙呢？那该如何向上？这就是本作的一大要点了，需要控制刚比球先粘到墙壁上，然后往上跳一点再粘回来，再跳再粘回来……如此反复向上，掌握粘与落之间的时间差，并熟练掌握操作，才是顺利冒险的关键。

无敌的冲刺：在平路时就尽管变成球按着R键冲刺吧，会节省不少时间。另外，借助下坡的冲力也是可以形成无敌状态的。

巧妙的利用：在有些很长的悬崖处，利用螺旋飞都不能平稳飞过，这时就可以在飞到半空时落下踩一下敌人，刚比就能再获得一次弹力了。

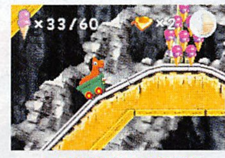
刚比大冒险

BOOK1西部荒领——



荒漠舞台，《西部牛仔》式的场景。主要是熟悉操作，了解场景的基本设施。多练习跳跃攻击敌人，踩一下会使机器人停止，再踩一下它们才会爆炸。

要点： 冲刺中为无敌状态，小心换轨道时的悬崖，矿车本身是可对敌人造成伤害的，但车上的伙伴小马可是怕受到攻击的，多用矿车跳跃攻击敌人，保护伙伴。



↑解救伙伴，刚比矿车！



BOOK2南域雪山——

冰雪舞台，《冰河世纪》般的场景。要小心洞内掉落的冰锥，可引诱其落下后再继续前进。



↓解救伙伴，刚比炮弹！





要点： 三次钻入冲击炮内变成橡皮球炮攻击冰怪即可。

BOOK3伯爵墓地——

凄凉舞台，《吸血鬼》样的场景。注意索道不是跳上去，而是直接走过去自动滑下的，否则后果就是直接掉落悬崖。

↑解救伙伴，刚比螺旋飞车！

要点： ①刚比的控制：空中移动移动以及向下攻击，注意别在没血的关键时刻把伯爵扔上来的比萨饼也给打掉。②伯爵的打法：伯爵的攻击方式就是不断上升的音符，（还混着比萨饼，够意思！）操作刚比飞到最顶端，这样会给自己很大的反应空间去躲避及消灭音符；不要心急，尽量拖在伯爵身后随着版面而慢慢前进。之后还要经过很多BOOK才能通关。



文/吓就是你

责编/天意



麻辣女孩3

文/魔剑士但丁 责编/天意

GBA		
Ubi Soft	ACT	64M
2005.07.26	29.99美元	1-2人用

系统介绍

方向键	控制人物移动
A键	跳跃
B键	攻击
R键	召唤各种道具用于解谜
L键	切换已得到的道具
START键	菜单，可以查看地图、设置游戏选项、以及退出游戏
SELECT键	切换男女主角

流程攻略



游戏中有男女两位主角，分别有不同的能力，玩家要做的就是通过切换男女主角的状态来解开地图内的各种谜题，使得两人协作前进。

Global Justice：



Episode 1 Monkey Business

游戏开始先操作男主角Ron一路前进，利用藤条来到上层，之后得到辅助道具松鼠，按R可以将操作角色变成松鼠，再按一下返回口袋，从而攀爬到一些Ron无法到达的地方解开谜题。右上角雷达外圈显示的为松鼠的体力，体力耗尽或中途被机关、敌人攻击到松鼠都会自动返回口袋内。



原路返回至下层，在Ron头像出会提示玩家解谜方法，以后不会再提示。一路下降，再次用松鼠放下绳子前进，之后角色切换为女主角Kim。

Kim的特技是攀爬，在树木上的可攀爬出会发光，利用身体旋转的惯性登上更高的地方。之后到达树顶得到勾绳枪。之后可以在上空有树枝的地方移动。消灭一路的猴子，红色的要打2下，在河处使用勾绳枪过河，中途可以得到一张相片，在PHOTO模式里观看。到达Ron处，踩下机关，放下绳子，之后有存档点，2个树丛处Kim站上一个，之后切换为Ron踩下另一个，放下绳子。





切换为Kim，用勾绳枪，继续前进，上平台踩下机关，放下绳子，切换成Ron同时踩下机关。之后为滑板游戏，灌木和水洼跳跃，荆棘和岩石下蹲。中途有张相片。

用Kim打开门上放的机关，之后用松鼠移开石块。机器要打倒一定数量的猴子才会毁坏。

利用松鼠钻入洞中，放下梯子。切换成Kim。到达存档出，存档召唤Ron。





切换为Ron一路走到右下脚的尽头，取得靴子，大跳能力，可以跳上高的平台。前进地




图上位置切换为Kim。

用Kim的贴墙跳能力前进。切换为Ron，用火箭靴子爬上绳子。到达存档处，召唤Kim。再次踩下双人机关。之后用Kim前进。佛像处切换为Ron。利用火箭靴子，推动墙壁上的机关。之后离开遗迹，返回丛林地带。




鳄鱼要趁它闭上嘴时用头当垫脚石，到达存档处后，召唤Kim。

用Ron的靴子登上瀑布，到达下一个存档处。

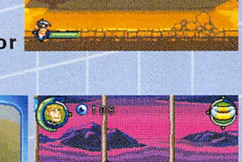
继续用Ron前进，将辅助道具按L键切换回松鼠，放下绳子。连续用火箭靴子向上前进至荆棘出，用松鼠放下绳梯。继续前进到下一个存档处。




存档处前方的木偶可以用松鼠过去，取得一张相片。踩下双人机关，利用绳子绕到右边到达最后一个存档处。

BOSS战：

BOSS周围旋转着猩猩头像，此时BOSS处于无敌状态，当然主角碰到也不会受伤，用拳或者腿将头像一个一个打掉，BOSS就会落到地面上，一段时间成为气绝状态，此时不停攻击即可。之后BOSS又会回到空中重新释放猩猩头像，如法炮制3次即可取胜。不过头像数量会增加，第二次是4个，第三次是5个，而且第二次开始BOSS并不只会待在中间不动，而是会主动追击主角，第三次头像的环型轨迹经常时大时小，很不好对付。周围有4个恢复道具可以使用。这场BOSS战是协同作战，一个主角体力耗尽可以用另外一个接着打，不过之前可别把2个主角都带入BOSS房间，不受控制状态的人物被攻击到同样会受伤的。



Episode 2 Senor Mansion



开始得到Ron的第三样道具救生圈，可以抵挡水枪的攻击。在水龙头面前放出救生圈，然后切换回Kim，这样就可以安全通过了。之后得到地雷，不过用完记得收回来，有能量限制的。

第二个水枪前Kim用木棒荡过去，放下地雷，消灭蜘蛛，切换回Ron。用松鼠爬上水泥石竹放下绳索。之后用Kim一路前进，最后消灭3个炸弹蜘蛛（普通蜘蛛可以用脚踩或者拳头消灭，炸弹蜘蛛必须地雷），到达存档处，召唤回Ron。

之后仍旧是滑板游戏，规则与Episode 1相同，只不过这次多了挡路的肌肉男，用拳击倒即可，另外终点后就是存档处，只需要一个人通过。

之后换Ron用火箭靴子一直向左走，途中会遇到工人和拿枪的敌人，枪子弹呈抛物线，近距离蹲下就可以躲避，需要3拳才能击倒，不过用Ron就比较简单了，打一拳后连打B，就会使出地震波。中途需要用到松鼠。



之后一段区域要上演潜龙谍影了，每一段都有2-3个探照灯，被照到就会升起围墙进行强制战斗，要击败3个工人。探照灯中段照射时走过去就可以回避了。这段敌人都比较结实，建议用Ron地震,波可以轻松获胜。

之后Kim可以得到强化定时地雷，能用于炸开墙壁。之后又是双人开关，Ron用火箭靴子从右边的绳子上去；而kim要通过勾绳枪，再借助贴墙跳的能力从左边的墙缝上去，最后启动移动平台。

黄洋	走上社会的人生该变得更辛苦和忙碌，掌机最适合我们去放松。
读者资料	男，22岁，安徽省巢湖市皖维集团东生活区28栋107室，238000



切换成Kim，利用贴墙跳从左边的墙缝到上层，之后爬到最左边获得一张相片和3个大体力上限道具。回到门前用松鼠爬到门下的地道里，咬段电线，踩下机关进入密题。利用松鼠旋转罗盘，让齿轮可以对上。





用Kim过水池，之后荡到水池上面平台，取得一张相片。





Ron从水池上走。让Kim越过水塘，利用2个把手，踢下墙壁上的开关。之后继续控制Kim，将上面2处地洞里的炸弹蜘蛛消灭，切换回Ron。用松鼠咬断地洞里的电线使门短路，消灭门里传送机里的6个，最后破坏尽头的控制机器，一共3个，在最上层尽头可以得到一张相片。





2人原路返回水塘，前面的电子门已经打开。

机器人要2人协同才可以消灭，先用Kim吸引机器人注意让它活动，之后在开关后放



个地雷把机器人引过来，Kim向后退，切换成Ron装备火箭靴子飞到其后面打红色开关。

下浮动平台后连续运用松鼠的特技即可轻松通过，存档处后又是滑板游戏。



之后换Kim学会新的技能，翻腾跳跃，操作方法为“前前+A”。这个区域出现了新的敌人，会扔雪球，雪球速度很快，可以用拳打掉，不过敌人经常在暗出攻击让人防不胜防。此区域基本就是用Kim的贴墙跳、荡把手等特技前进，中途仍可以得到一张相片。在下方平台处连续使用勾绳枪可以得到。

回到照片右上方的平台，用贴墙跳+勾绳枪，最后达到最后一个存档处。

之后2人向存档处左上角的浮动平台进发，进入BOSS战。

BOSS战：

一条章鱼，没什么难度的BOSS，场地是水+救生圈，救生圈站个4秒左右就会下沉，BOSS会在2个救生圈之间出现，攻击它的眼睛即可。攻击个2-3下后BOSS会伸出一只触手攻击（HP较少时为两只），同时吐墨汁。攻击前BOSS眼会发红，看到后立刻躲开。之后会潜入水里从别的地方出来。只要在救生圈之间积极移动躲避BOSS攻击并不是难事。建议选用Kim，有时章鱼的触手和墨汁会同时出现在救生圈2侧，封死主角去路，Kim可以用勾绳枪轻松回避。

Episode 3 Disco Station9



一开始Kim可得到新技能回旋镖，不仅可以用来解谜，对付远处的敌人也是不错的选择。水枪一发射就向前跑，到尽头用回旋镖击中开关，之后立刻蹲下等待平台下来。过存档处后一路前进到电子门前，切换成Ron。操作Ron到电子门前，中途有一张相片。



中途用火箭靴子登上移动平台从上方前进，打破铁栅栏后放出松鼠，小心里面的蜘蛛。

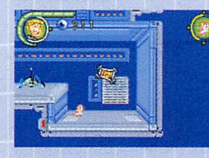
之后的激光踩下下排或者上排的开关就会停止，不过一松开又会启动，所以这里要不停的切换2人，分别走上下2路。通过激光阵后操作Ron从图中位置上去，利用松鼠得到一张相片。

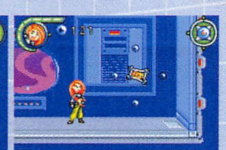
原路返回，到达下个存档处，打开电子门。切换为Kim，在图中位置放勾绳，把线拉到最长，荡到右边平台。



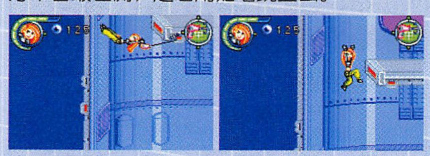
之后用同样方法荡到右上方把手上，踩下开关。切换为Ron。从下层通过。爬上铁竿后踩上开关，切换成Kim。用贴墙跳上移动平台，踩下最右边的开关，再到左边踩下激光前的开关，切换成 Ron。之后到达存档处。

击败杂兵，让松鼠进入管道，可得到一张照片。





机器人前用上次同样的方法将其破坏，之后再用Kim的定时地雷摧毁墙壁取得体力上限道具，不过用Ron跳跃时小心上方的电击。之后会出现蓝衣服的电击兵，需要打5下，建议还是用Ron的地震波一下搞定，走到尽头再次取得相片。继续控制Kim穿过电击阵，一路左行，中途消灭2批电击兵，来到尽头。用勾绳枪击中上方平台最左侧，之后用贴墙跳上去。



之后再次在右边墙壁使用贴墙跳后用勾绳枪，到达上方平台。用回旋镖击中激光后的开关，启动移动平台，向左上角前进，到达存档处。

之后为反重力区域，踩下开关就可以进入反重力状态。需要2人交替前进，用一位角色踩住开关才能保持反重力状态。

下一区域，需要利用反重力来破坏2个控制台从而打开最下层的电子门，在图中位置换成Ron，控制台分别在上方和下方各一个。这个区域有相当多的体力上限道具，注意收集能增加1-2格体力。最后2人合力开启最后一道电子门。

存档处后依旧是滑板关卡。除了之前的机关以外，这次还增加了木箱子，用踩的或拳头都可以，另外小心地面上的电流。存档处上方的3个体力上限道具别忘了用Ron取得。

Ron取得最后一样特技——喷火，可以融化冰墙，之前有冰墙的门也可以进去了。可以在存档处直接回去。



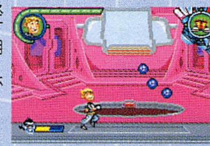
从上方走可以取得圣诞老人，还有体力上限道具。

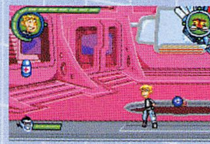
之后在传送机处消灭6个敌人，融化冰墙。之后爬上铁竿绕到左边，下层可以获得相片。上方有2个体力上限道具。之后到达存档处准备两个BOSS战。平时如果注意收集的话，此男女主角的体力上限基本都可以到最大了。

此外通关后还有“Photo Album”相册模式，可以在里面欣赏所有游戏中收集到的相片，由于篇幅原因攻略里只介绍到此。

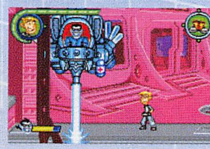
最终BOSS战：

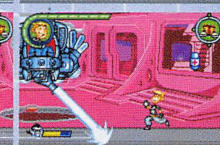
BOSS驾驶机器浮在半空中，每回合都会用枪进行攻击，发射的子弹比较容易躲避，HP低于一定限度时枪的子弹会有变化。如激光扫射、3发霰弹、单独的子弹（会在房间内不断反弹）。每轮攻击过后，BOSS都会露出核心，每次只能攻击核心一次，所以一般至少要8个回合才能击落BOSS，2旁有2个小体力恢复道具。建议选用Ron，火箭靴子无论是躲避哪种子弹都比较轻松，即使给逼入拐角也可轻松从BOSS头上飞过。





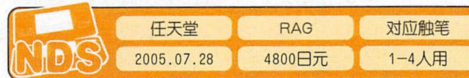






陈枫　生为游戏人，死为游戏鬼，若看掌机迷，牺牲也无悔。
读者资料　北京市朝阳区望京新城南湖东园219楼12层44号，100102





入手初体会

《应援团》是一个借助了触摸屏而产生的新型的音乐游戏，它把音乐游戏按拍子点击屏幕加上手的移动组合成了一种全新的游戏感受!

最激动的是这游戏的音乐“全都有人声”!不是像之前大合奏只有乐器声，听着歌词玩起来热血度狂升!

虽然关卡不多但是还是相当值得推荐!喜欢音乐游戏的玩家必买的好游戏!

系统介绍

第一次玩的话进入游戏后会有一段初学入门,其中有关于游戏的基本介绍,包括气合、操作方法等。最后会有一段简单的歌曲让你试练一下。接着就进入了正式的游戏了!

菜单介绍

主菜单有4个选项

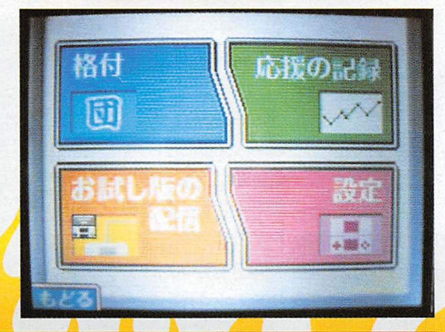
上面的是单机游戏，下面的是联机模式；左下是Option，右下是初学入门。

单机游戏中开始有两个难度通过后会有新的难度出现。



游戏难度	
气轻に应援(easy)	对应人物：新人　田中一
果敢に应援(normal)	对应人物：领队　一本木 龙太
激烈に应援(hard)	对应人物：团长　百目鬼魁 （完成果敢に应援后出现）
华丽に应援(expert)	对应人物：女子啦啦队三人组 （完成激烈に应援后出现）





联机游戏中可以设定主机还是子机，是合作还是对抗。前提是每个机器里都要有卡。最多4人联机。

Option中也有四个选项

分别是左上的格付（级别）；右上的各关的最高分数纪录；左下的试玩版发送；右下的设定（设定左右手，开关背景灯）。

格付(级别)一览

所需分数	格付(级别)
0	かけだし团员
400000	半人前
1200000	期待のルーキー
2500000	盛り上げ上手
5000000	一丁前
8000000	精锐团员
12000000	頼れるリーダー
17000000	我が街の挎り
25000000	エールの鬼
35000000	根性の传道师
45000000	救世主
60000000	气合神

这里的分数就是当前所有难度的所有歌曲的最高分之和。

操作方法

游戏的玩法就是用笔去点击下屏依次出现的标记，按标记类型的不同可以分成3类。

点击标记



点中时会出现一个分数：





重合的越好分数越高。

同时标记上还会有数字，当完成一种颜色连续一组的数字标记后会有一个Bonus。





当这一组都是300时就是激，否则就是喝。

滑动标记



如果有返回的标记就到头后往回继续画，总之就是跟着小球就对了。

旋转标记



方向是任意的，顺时针逆时针都可以的。

气合槽

位于下屏上部，相当于HP，它是随着时间不停的减少的。每点中一个标记就会适当地恢复一些，当然300恢复多，50恢复少。而且刚才提到的“激”、“喝”也会相应的恢复一些。所以为了不Game Over就要尽量多的打出300分。

游戏过程



每关游戏都分成4～5段，每段结束时如果气合槽在黄色部分就是成功，在红色的部分就是失败（当然后面还可以补回来，只要有气合就不会GAME OVER）。对应的也会有不同的过场事件的发生。每关通过后会有一个结果统计有300，100，50的数量，有Max Combo的统计，还有综合的评价：S>A>B>C>D。在结果画面的左下角有个Replay，就是可以重放刚才的破关过程。可以看到很多的因为忙着游戏无暇观看的部分。通过了第一关就会有新的3关出现，全破后又会有新的，直到15关全CLEAR。

天意	任天堂原创的音乐游戏，完全可以和《太鼓之达人》分庭抗争。
翔武	热血啊，热血啊，超热血的游戏，让人干劲十足啊。



SENGOKU ACE EPISODE Ⅲ

文/吓一个就是你 责编/天意

彩京，一个在我们脑海中永远不能忘记的名字，其经典的射击类游戏《战国》系列以超高的难度和精美的人设令无数FANS为之倾倒。时隔至今，彩京终于让这一系列重新焕发青春，《战国大炮》华丽登陆PSP平台，2D人物与3D背景的结合使画面冲击力大大提升。

难度方面自然不必多说，漫天炮火的刺激程度绝对是同类型游戏中的上品；而作为看家的人设，该作仍旧由司淳老师亲自担当，在16:9的画面中重温《战国》系列熟悉的人物，实在是令人感动！

在这个横卷轴射击类游戏越来越匮乏之的时代，我们希望《战国》系列继《战国ACE》、《战国利刃》之后的《战国大炮》能再次掀起横卷轴飞行射击的浪潮，并发扬光大！

游戏中的攻击说明

□	普通攻击，可不断增加火力，攻击范围较大。
△	集中攻击，可以将火力集中，并加快弹速，但缺点是攻击范围缩小，人物移动速度减慢。
○	CANNON攻击，为蓄力一击，杀伤力大，但速率较慢。
X	特技攻击,可对敌人造成巨大伤害,并在发动中变为无敌状态,华丽的超杀。

游戏中的临界倍率系统

临界倍率系统主要是为了满足玩家对高分数的追求，也是本作的一大特色，它能够使玩家获得高于平常攻击数倍的分数，而这个系统利用到的就是CANNON攻击。当使用CANNON攻击将敌人消灭后，CANNON攻击的伤害值多出敌人所剩HP的数值越大，临界倍率就越高，所获的分数也就越高。换句话来说，就是最好在敌人HP所剩最少但还没挂时用CANNON攻击将其干掉，这样得到的分数最多能够达到普通攻击将其干掉的10倍之多！喜欢挑战分数极限的玩家绝对不能错过！

初期登场人物



正光： 普通攻击力B→武器：日本战。
集中攻击力A→速度和面积都属上乘。
CANNON攻击力C→一道剑波，威力一般。
特技攻击力A→全面积攻击，并且伤害很强。



こより： 普通攻击力A→武器：符。武器级别上升后基本可以独挡一面，各个方向都有火力。
集中攻击力A→集中后攻击速度加快，但仍

能够将火力分散，实属难得。

CANNON攻击力B→一道符光。

特技攻击力C→虽然比较华丽，但放出后位置就固定了，对移动中的敌人伤害不大。



瑞香：普通攻击力B→武器：咒。

集中攻击力A→咒之激光的威力还是比较强的，按住攻击上下移动，很有威慑力。

CANNON攻击力B→咒光波。

特技攻击力C→咒光柱，威力比较弱。



アイン：普通攻击力A→武器：弓箭。虽然范围不大但威力极强。

集中攻击力B→一道细细的箭柱，可攻击范围太小。

CANNON攻击力A→比较长的光柱，伤害力不错。

特技攻击力B→面积较大的白光。

隐藏人物：天外、ユーニス

战国之战

★STAGE1



战国平原

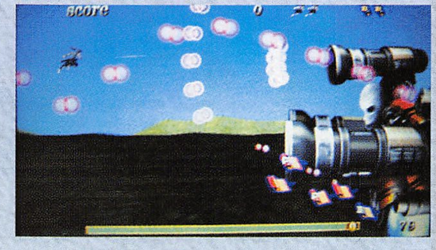
敌人为基本的武士和古代兵器

BOSS：战国机器 HP1格

主要的攻击方式就是一些零零散散的子弹和光球，超大的激光发动速度也比较慢。

★STAGE2

战国山脉

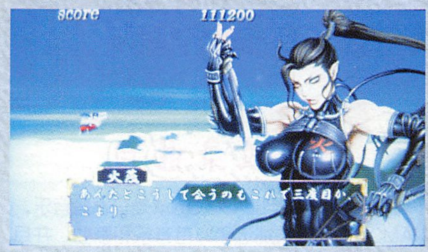


BOSS:火燕 HP2格

光速攻击和5个方向的飞镖速度较快，但并不密集，躲闪空间很大。一格血后，开始放放射4个方向的光波并不断地转换，随着其层次的转换来变换位置比较安全。

战斗后火燕逃走。

开始有一些镶嵌着四张面孔的机器出现，放出交错的炮弹，中间的位置最容易躲避。一整排护卫弓箭手过后，冷螺登场。



BOSS：冷螺 HP2格

大面积的攻击，注意看准炮火面的缺口进行闪躲。一格血后炮火的体积变大，缺口只有一个，拉到屏幕最左边等待炮弹扩散后闪躲。战斗后冷螺逃走。

之后还有三个舞台，BOSS一个比一个强横。战胜最后的总BOSS饭纲后战国的世界再次恢复了平静。

后记

期待着《战国》的复兴，彩京的重振，期待着一个经典的系列再创辉煌！



NAMCO的特色游戏“太鼓达人”在PS2可谓是相当红火的音乐游戏，简单却有趣的演奏方式使得很多年龄层的人都能乐在其中。现在，NAMCO在PSP上也推出了便携版的“太鼓达人”，不仅为PSP的音乐游戏填补了空白，更能让人随时充分体验太鼓的乐趣。NAMCO也特别加入了很多适合掌机的特色，并充分利用了其特性，使两人可以用一台PSP同时演奏。以PSP的强大机能，相信定能给掌机的音乐游戏带来全新的感受。准备好你的PSP，进入全新的太鼓音乐世界，体验一回当太鼓达人的独特魅力吧！咚……



收录曲目

音乐游戏中最让人关注的就是有哪些音乐，NAMCO这次总共挑选了38首音乐和歌曲，并且风格囊括了很多方面，在原创中还有很多NAMCO其他游戏音乐的REMIX版，因此相信一定有你耳熟能详的乐曲。不过唯一遗憾的是，很多歌曲演唱者都不是原唱，听惯了原版本的话可能会很不习惯……

日本流行音乐	
ネオメロドラマティッ	さくらんぼ
花	お祭り忍者
ツバサ	TRAIN-TRAIN
NO MORE CRY	Choo Choo TRAIN
未来の地図	夏祭り

古典音乐	
トルコ行进曲	魅惑のリズム
ワルキューレの骑行	木星（隐藏曲目）
ザ エンターテイナ	

动画歌曲	
リライト	ルパン三世のテーマ '78
ignited-イグナイテッド-	CHA-LA HEAD-CHA-LA
DANZEN！ふたりはプリキュア	ラムのラブソング
爱をとりもどせ!!	タッチ

原创	
太鼓のマーチ	スクロール・ミカ
ドラゴンスピリットメドレ	虹色·梦色·太鼓色音符の歌
Ridge Racer	マッピー音头（隐藏曲目）
块オンザロック～メインテーマ	どん子のファーストデート（隐藏曲目）
もじぴったんメドレ	よくでる2000（隐藏曲目）

其它	
マツケンサンバII	WE WILL ROCK YOU
TRUTH	I'm A slave 4 U

（隐藏曲目在游戏开始时不可选择，随着演奏点数的增多和称号的提高才会逐渐出现。）



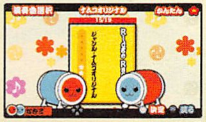
便携版新要素

杜拓	游戏可以怡情。
读者资料	男，18岁，河北省廊坊市群安街实业小区1号楼9单元102室，065000

一机双人模式



由于游戏所使用的按键并不多，且PSP左侧的按键（十字键加L）与右侧按键（△○□×以及R键）功能相同，所以有这个模式可以说不仅充分利用了硬件条件，还使得多人游戏的乐趣得以简单延伸，毕竟独乐乐不如众乐乐嘛。

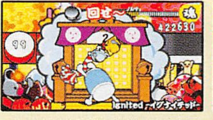


在普通演奏模式下选择歌曲时按下START就可以选择双人模式进行游戏，演奏时屏幕上下都有音符出现，与单人演奏时相同，不过结束的统计却是总结双人的成绩，因此这个双人模式与其说是对抗，倒不如说是合作更恰当。一定要和朋友试一下哦。



全新音符——铃咚

便携版特有的音符，可以说是充分考虑PSP的设计而量身定做的。当屏幕上出现这个黄色铃铛标记的时候就要准备旋转滑杆了。







当铃的音符到达按键区的时候就会出现类似日本神社摇铃许愿时的画面，门上的数字是表示还需要旋转滑杆的次数。成功之后门就会打开，出现相当恶搞的画面……

模式介绍

演奏ゲーム

演奏模式，最普通的游戏进行方式，选择一首歌曲来演奏，按上下可以切换难度，最初可以选择34首歌曲和3种难度，随着演奏点数的增加和称号的提高会出现其余4首歌曲以及终极难度——鬼。（老实说就PSP的按键玩这个难度有点困难……如果像PS2版那样，也给PSP版附送个USB用的小鼓就好了……）





之前说过在该模式下按START可以选择双人模式，如果在选择歌曲时按SELECT则会变成自动演奏模式，顾名思义就是电脑会自动按键，而玩家只需要看就行了……对于那些难度很高的歌曲看看电脑表演倒也是件挺有趣的事。咚？

ミニゲーム

这次总共有3个迷你游戏，虽然数量不多，但是都非常的有趣。

1、和田家的秘密舞会

夏日的晚上，来场舞会消磨炎热的夏日是个不错的选择，不过……和田家的舞会有点特别，主角是他们家的狗……

相当有节奏感的音乐游戏，根据屏幕上的按键提示同时按下这些按扭，要注意的是必须同时按下，且不可以按多余的键，否则就失败，总共有3次机会。



随着表演的继续，参加晚会的人也越来越多，气氛也逐渐达到高潮，不过最后出现的人却出乎了所有人的意料……

2、咚咚纸相扑

可以一机双人玩的迷你游戏，玩起来和普通演奏模式区别不大，也是根据红蓝音符的出现顺序按键，只要持续按对就能渐渐击退对方的纸人偶，如果按错的则会一段时间不能继续按键，会成为对方的进攻机会。如果双方都是高手的话，那就是比按键速度了。

3、太鼓工厂

相当有趣的迷你游戏，需要把PSP向左倾斜成竖屏才能正常游戏，通过滑杆来控制平台的转动，使上面落下来的零件落到太鼓的模型中，只要装满一定数量的零件就能制造成功一只太鼓。值得一提的是零件数量相当多，如果成功将一些大零件投入到模型中的话还能做出一些与众不同的太鼓，非常有趣。

连续演奏ゲーム



PSP版的新演奏模式，选择好难度和演奏时间后，电脑会决定演奏曲目数并随机给出曲目演奏，只要成功就能继续，并且会保留一部分魂槽中的能量到下一首曲子。时间可以在5分~30分之间选择，最多能连续演奏10首曲子。

文/森罗万象 责编/天意

天意	听了《鬼太鼓座》的CD，又萌发了玩一玩《太鼓达人》的意想。
暗凌	如杜读者所说的，《太鼓达人》正是这样一款怡情的游戏。

新・我们的太阳
逆袭的萨巴塔

文/逆转ACE nakazawa
责编/雪人

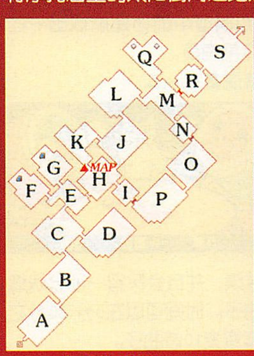
GBA		
KONAMI	A · RPG	128M
2005.07.28	5229日元	1-2人用

冒险攻略

死灰之街



从圣·米戈鲁出发前往死灰之街，这里将第一次采用摩托竞速的方式上路，建议先在棺材摩托店里的太阳街周边跑道练习过后再出发，沿途路障倒没什么，只是有两个骷髅驾驶着摩托来干扰加戈，应该能很轻松地解决掉。



↑死灰之街A 1F

正式进入后就看到骷髅正在迫害和驱赶这街上的人们，加戈见状后二话不说先用太阳枪给他一弹，从目前的情况来看，伯爵已经完全占领了这整个街道，立即追进去吧。

◆1F-B

首先进入的是死灰之街的A区，而这里有几个魔物No.12的乌鸦。

NO.12 乌鸦	
类型	动物
属性	风
特征	急速下降的攻击

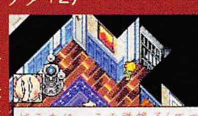
◆1F-C

敌人是两个骷髅，在这个迷宫其将成为最常见的魔物，切记要用太阳枪或属性攻击。

◆1F-D

魔物：3个蜘蛛
物品：女帝之卡（カラダ+2）

◆1F-E



进入到这里将有Misson，任务是将铁门打开，要开铁门需要点亮烛台，而点亮烛台则需要有火或炎属性相关的。所以可以先去F和G处。

◆1F-F

	NO.30 甲胄	
	类型	非生物
	属性	无属性
	特征	不移动,发出斧的冲击波



有3个吸血精灵和一个不断用斧子发出冲击波的魔物No.30的甲胄，因其不能移动，所以很好对付,在侧面攻击即可，至于从这里上2楼没有什么特别的，所以可以出来再进入G处去。

◆1F-G

这里有2个青鬼和1个甲胄，上二楼后开宝箱可以得到炎属性的太阳枪透镜，回到E处装备后再用select+B选择该属性的太阳枪攻击就能够点燃烛台，然后铁门打开，任务完成。





◆1F-H



来到这里的民宅区，看到一个穿蓝雨衣的少年从屋顶上面摔下来，看起来像是才在民居家中偷了什么，他介绍道自己是宝藏猎人，说完就急急忙忙地跑开了，似乎刚才从他身上掉落下来的钱袋和物品忘了带走，加戈不必犹豫了，走过去捡起来据为己有吧，这里还有个宝箱里有消毒水。（现在若往右去I处的话，目前这里的铁门暂时还过不去）

◆1F-J

有三只魔物No.06的毒蜘蛛，被其毒液攻击的话会中毒，若成为毒化状态后于一定时间内自己的视界在移动时会变得很模糊，所以要特别小心其喷出的毒液。另外这里可先进右侧的房门到K处去。

	NO.06 毒蜘蛛	
	类型	动物
	属性	大地
	特征	能吐毒液，使目标中毒

◆1F-K



进去后是间小黑屋子，用炎属性先点亮烛台吧，有3个青鬼，消灭掉其中一个可以得到咒文之腕轮，装备后能让チカラ（力量）+8而增加攻击力，但同时在此装备下能量的消费也将增倍。屋子里侧的绿宝箱里还有张女教皇之卡（ココロ+2），再从右侧出屋来到小庭院里，在绿色宝箱中可得到死灰之街A的地图。拿到地图后从小黑屋出来回到J再前往L处。

1F-L

进入后发生Trap，需要消灭掉那两个骷髅。

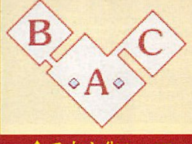
1F-M

这间屋子的出口是红色门，需要找到与之颜色相符合的红钥匙才能够打开，应往左侧进入Q去寻找，而这里右侧的N处进去后也暂时无法同时踩住这两个重量转换器来开右边的铁门，暂时不必理会。

1F-Q

这里有两个升降车，可以到达死灰之街的2F。





↑死灰之街A 2F

先从左侧的升降车上楼，进入2F-B的房间里有棺材摩托部件，而在2F-A处这里还可贴墙过去，能在宝箱里得到转移之药。



回到1F后再从右侧的升降车上楼，进入2F-C里又遇到那蓝色雨衣的少年，碰巧就看到他正在翻一个宝箱，见到加戈来了又慌忙地走掉，先不管他，开宝箱最重要，绿色宝箱中是命运之轮卡，随机能力+4，蓝色宝箱中当然就是我们要找的红色钥匙了，回M处用它开门吧。

◆1F-R

物品：太阳之实和大地之实。

◆1F-S

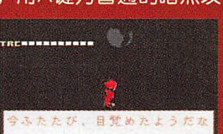
在这将与死灰之街A区的Boss较量了，是

魔物No.54的铁盔甲，和之前地下牢狱的青铜盔甲差不多，看起来虽然很厉害，不过加戈可放心地与其对砍。



NO.54 铁盔甲	
类型	非生物
属性	无属性
特征	铁制的盔甲，速度慢

当加戈受到一定攻击时，突然会闪现出本作中新增的TRC值设定，并且呈满槽状态（雷同于一些格斗游戏的怒值之类的），因为触发了加戈体内本来被抑制的代表着暗黑力量的吸血鬼之血，其将会变身成为暴走的暗黑加戈状态，并且拥有极强的突破自身界限的近乎于无敌的战斗力。当成为暗黑状态时将不可以使用太阳枪，TRC值将随着时间流逝而减少，减为0后则恢复原正常状态，用A键为普通的暗黑攻击，B键则是吸血攻击（能吸取敌方的HP并将之转换为自己的增量），可用B连打来连续噬血，估计用不上几秒时间就能打败对手，战利品又是摩托棺材的部件，接着就进入死灰之街的B区吧。







◆1F-A

在入口处有宝箱的地方仍然碰到了先前那少年，不用说又是在打宝箱的主意了，这次他介绍道自己是来自于未来世界的人，名叫托里尼特，职业是宝藏猎人，为了找寻传说中的战士而来到这个世界，甚至不惧怕危险，当加戈作自我介绍时，托里尼特说曾听师傅提起过他，说着他就称自己还有事又先行跑开了。



若站在这里的魔方阵上按A键能够作空间的瞬间转移，到达的目的地当时是相对应的魔方阵，当觉得自己的装备或状态需要紧急作调整回到圣·米戈鲁时，可以利用这个来缩短脱出迷宫的路程，此处的宝箱中还有回复肉。

1F-B

这里有两个魔物No.24的木乃伊，作为不死一族的他们对于目标的判断不是依靠视觉而是通过嗅觉和听觉来完成，只要在走动时不发出声响或是站在原地不动反而还不会被他们发现，不过这里地上有不少碗的碎片，从上面走过时很难不弄出声音。他们的攻击方式是爆弹，有时还有自杀式的暴走攻击……



NO.24 木乃伊	
类型	不死族
属性	暗黑
特征	靠听觉判断，爆弹攻击

◆1F-C

普通民宅，里面有两母女，两红色宝箱中有大地之实。

◆1F-D

魔物：两个骷髅。

◆1F-E

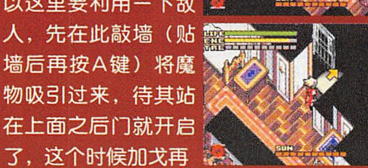
一个骷髅，若走在地上的鸣床上面的话会发出很大声响。

◆1F-F

3个骷髅，里面的蓝色宝箱中有超太阳枪部件，能射出扩大型的太阳光弹。

◆1F-G

这里有重量转换器，当有人站在上面或用物品压制时出口的铁门就能打开，所以这里要利用一下敌人，先在此敲墙（贴墙后再按A键）将魔物吸引过来，待其站在上面之后门就开启了，这个时候加戈再





马煜	希望广大汉化工作者早日汉化NDS游戏！
读者资料	男，16岁，江苏省南京市汉口路48号4单元101，210008

冲进门去，今后也要多利用这招。

1F-H

进入铁门后，有两个魔物No.76的幽灵，被幽灵附身后会让其吸食掉能量值，所以要小心回避，若不小心被附身应迅速按方向键摆脱，往右的通路被铁箱子堵死，暂时无法过去，只得往左走。



NO.76 幽灵	
类型	幽灵族
属性	暗黑
特征	附身后能吸取目标能量

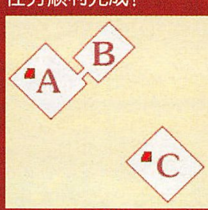
1F-I

在这个房间里又再次碰到托里尼特，他似乎是专门在此等候加戈的，并提到是想见识和考验一下所谓太阳少年的实力。因为加戈要进入的下一个房间将要开启的黄色的门的钥匙被他藏起来了，他给加戈一分钟的时间去找，要是能找到的话他就把钥匙给加戈。





面对这样的任务和挑战当然是要抓紧时间去完成，上楼到2F去，注意这里的楼道有陷阱，稍不注意跌下楼去就得重新再来走过，显然这样会很浪费时间，可按照如图所示的路线来走，通过后进入2F-B，房间里蓝色宝箱中放的就是黄色门的钥匙，旁边的红色宝箱中有干肉，任务顺利完成！



↑死灰之街B　2F



↑找黄色钥匙任务的走动路线图。





◆1F-J

魔物：两个骷髅。

若从这里进入1F-O，进去后有两个魔物No.29的石像在交叉着喷火，其同样也是不能移动的，干掉它们后在上方角落里得到力之卡（カラダ+2），如果用千里眼之实后可以在此发现一个转移之药，但是这里是过不了对面去P的，只有返回J进入K处。



↑这个红宝箱就是利用千里眼之实来发现的。



NO.29 石像	
类型	非生物
属性	无属性
特征	不移动，连续喷火攻击

◆1F-K

魔物：木乃伊和幽灵。

物品：死灰之街的地图B。

◆1F-L

这里有一个木乃伊和两个新魔物，仔细一看这不正是曾经在地下牢狱遇到过的并且还偷走了加戈身上的太阳之实的魔物No.27的扒手怪吗，要报仇的话请在此尽兴吧，当然也要提防别再被其偷走什么……

NO.27 扒手怪	
类型	不死族
属性	风
特征	能盗取目标身上的物品

◆1F-M

这个房间其实这里就是先前H处那个因为铁箱子挡住右边的去路无法进入的房间，但这里也有路被钉板挡住了，只有踩下重量转换器才可让钉板们退下去，需要利用到旁边的木箱来进行压制，不过要先去收拾掉那个甲胄，接着再推箱子。





这里上楼梯可来到2F-C，宝箱里有大地之实，而在房间的角落里的……那不正是本作的赞助商、大家熟悉的日本赤城乳业的代言人——正在吃冰棍的Galy Galy君吗！被魔物困在这里的他可是在这卖冰棍哟，还不停地向加戈推

荐，60元一支，能恢复少量的HP，看在天气这么热的份上，再加上你又是我们的赞助人，就勉强受累买一支了。





买完冰棍后还是继续我们的主要进程吧，返回1F–L向上进入到N处。

◆1F-N

要注意这里的重量转换器踩上去后是有危险物砸下来的，会减少HP，其实就算踩中后只要躲闪得好也还是能免遭打击，不过倘若斗胆把全部六个都踩过后可是意外地会有宝箱掉下来作为补偿的奖励哟，将得到能进行连发攻击的太阳枪部件（カラミティ）。

◆1F-P

魔物：两个骷髅。

从这里往左进入1F–O，有一个正在喷火的石像，干掉后可在宝箱里得到棺材摩托的部件。

◆1F-Q

这里还是会碰到托里尼特，而下面那个屋子就是伯爵所在处，即将与其进行Boss战前在此处太阳银行的柜员机前补充些能量吧。



◆1F-R

正欲开战时，托里尼特却冲了进来，似乎要逞强，恐怕他多半还是打的伯爵身上是否有宝藏的主意吧，不过他很轻易地就被伯爵打翻昏了过去……



正式与伯爵开战吧，其是魔物图鉴中的No.78，本作中与之交手其实难度并不大，尽量与其保持距离，并用太阳枪来攻击，要注意躲避其放出的血蝙蝠、血锋和血针雨的攻击，总的来说伯爵的设定比前作降低了不少，在这里很容易就能将其击败，倘若用TRC满值时的暗黑加戈变身去攻击的话，那对付伯爵简直可以说是秒杀。



NO.78 伯爵	
类型	暗之一族
属性	暗黑
特征	前Boss，属于血族类

战胜伯爵后接下来要做的就是依照系列惯例，按A键不放将已暂时封印了伯爵的棺材拖出暗黑领域，到有太阳光的地方去进行净化，而本作不需要将棺材拖到前作中指定的太阳广场，只用带出当前的这个迷宫后，在其外部就地进行净化即可。但是本作对棺材的封印作了时效限制，必须在限定时间内将棺材拖出到目的地，不过倒是可以在有太阳结界的地方进行补充续时。









当加戈拖着棺材离开时，一只藏在倒地的特身上的血蝙蝠飞了出来，这不就正是那只代表着伯爵原神的蝙蝠吗……

在死灰之街B区拖运棺材时，建议参照地图走以下标记的路线：

Q→P→N→L→M→H→G→D→B→A

其中在1F–L处，御天子大人会在这里设置一个太阳结界，可以把棺材拖在上面放一下适当地补充些时间。另外在A也有太阳结界，最好是都尽量多补充一下。





接着又进行死灰之街A区的路程，参考路线如下：

S→R→M→N→O→P→I→H→E→C→B→A

可以选择从N处的方向走，正好这次利用棺

刘霄	期待《逆转》！它带给我的不仅是无尽的乐趣，还有无以言表的感动。
读者资料	女，18岁，吉林省长春市



材压制住两个重量转换器能够将铁门打开，开启后对于以后接受这里的委托任务时也有一定的便利。在H处的太阳结界能补充时间。

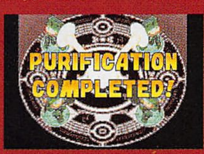
最后离开死灰之街，脱出了暗黑领域，御天子大人召唤出净化器，让加戈将棺材拖放至正中间，然后需要加戈用光属性的太阳枪击打四个净化台，净化的准备工作就绪。





接着在下方标记处按A键来启动净化程序。当被净化的暗之一族的HP为0时就算是完成净化，当然在净化过程中其也会进行挣扎和反抗，比如使其中某个净化台停止工作，这时加戈所要做的就是随时准备着用太阳枪攻击让被停下来的净化台恢复继续工作。





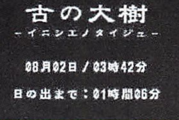
不过就在净化完成的时候没想到伯爵又出现了，他还没有被消灭?!果然就是先前战斗结束后藏在特身上的血蝙蝠，那正是伯爵的原神，他得意地叫嚣着加戈想要阻止破坏之兽的复活是徒劳的，现在的世界终将还是要崩溃并被黑暗所统治……

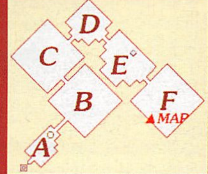


古之大树

—— 古之大树A ——

来到了古之大树A，托里尼特也赶到了这，





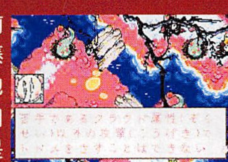
→古之大树A1F

一下子又抢在加戈之前进去了，他这寻宝的执念果然强啊，还是先不管他了，进去再说吧。

◆A1F—B

这里开始出现前作沙漠中经常出现的魔物木偶怪，其全身会变为一个球体滚动攻击，杀伤力很大。

◆A1F—C



有不少也是在前作中出现过的青藤怪，就算消灭了其也会死而复生，除了用大地属性的攻击外是无法完全根除的，现在还是尽量回避不要接近它们，在游戏后期其也是主流魔物。

◆A1F—D

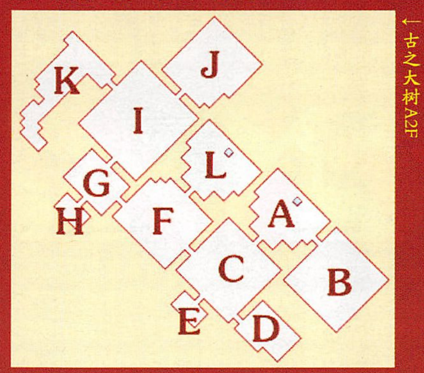
这里将发生Trap，对手是青鬼和蝙蝠们，在本大关中，蝙蝠几乎是每个地点都有的最常见的敌人。

◆A1F—E

从这里中间的升降机到2F的话，往右到F可以去拿地图，先拿地图吧。

◆A1F—F

这里新出现的魔物也都是对物理攻击免疫的，所以现在还是不要去惹他们，拿到地图就行，然后来到E中上2F去吧



←古之大树A2F

◆A2F—B



进入2F后先往右边到B处，用千里眼之实可以看到叹号标记地方为陷阱，走上去的话会跌落到1F的，要小心绕过去，最里面还有绿色宝箱。

A2F—C

来到这里后可以先去D、E拿物品后再去F，尽量用千里眼之实，可以找到不少隐藏物品。

◆A2F—F





这里出现任务，因为要通过这里去L处的话，只有让枯萎的太阳之根的植物恢复元气后才能从其搭成的路上走过去，因此需要先找到太阳枪配件的大地属性透镜。

不过要过去找透镜的话还得先通过这里，又将要用上贴墙这一招，若是不小心掉下去的话，下面的能让人中毒的毒花可是等着你的呢。

◆A2F—G

这里没什么，可先去H，有消毒水，然后再上I去。

◆A2F—I

这里有几个风属性的史莱姆，一般的攻击能将其打分散，所以尽量不要让其分裂，若没有把握一击必杀的话最好还是不要进行攻击，左上的K处暂时别去，还是先去J拿透镜吧。

◆A2F—J

透镜就在那高台的绿宝箱中，当然要先推这些铁箱子们来搭路了，得到大地透镜装备后就返回F去完成任务吧。





用大地属性的太阳枪攻击植物完成任务后，加戈可以走上去前往L处了，今后不少地方都要利用这一点来铺路，另外催生左上边的植物后可以过去在绿宝箱里得到新太阳枪部件，而这右上边的狭路过去可以在红宝箱里得到太阳之实。



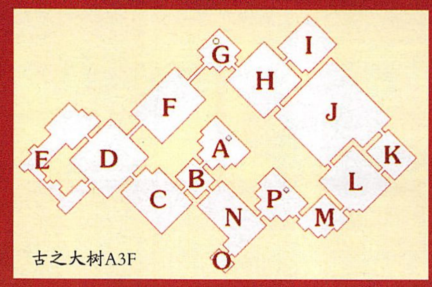






◆A2F—L

这里通往第三层的升降机不在了，而要让其出现则需要推动旁边的两个铁箱子来将两个重力转换器都压制住才可。



古之大树A3F

出来到N处的话，暂时还过不去对面，不过打倒这里面的吸血精灵后将能得到太阳之实。

◆A3F—C

这里有不少木偶怪，正常情况下以现在的加戈来说不宜与其纠缠过多，尽量绕开，这里还有不少水滩，走在上面会发出很大声响而吸引敌人注意，因此尽量靠边贴墙走比较好。

◆A3F—D

进去后仿佛又看到了伯爵原神的那只血蝙蝠，要过这里还得从下面的入口进E穿过去。

◆A3F—E

进入这才发现吹有太阳风，而且风力和风向都与太阳强度有关，玩家控制加戈的行动又是相当困难的，会不由自主地被风力所左右。因此建议在阴暗的地方进行游戏，特别是当太阳强度为0时，就不会受到太阳风的影响了，在游戏后期经常会遭遇太阳风的情况。

用大地属性太阳枪射击在图位置的植物搭路过去抄近道出去来到D的另一边，顺直往上来到F。

◆A3F—F

Trap，对手是大地属性的盔甲，其手拿着一把大剑，攻击范围很广，不过也是那种行动迟缓型的，这里的宝物是摩托车部件。

沿着G、H后若先进入I，这里推铁箱子搭路过去拿宝箱里的摩托车部件，推法比先前2F的

高启龙　SP是我的早餐，NDS是我的午餐，PSP是我的晚餐，可我每天只吃早餐。

读者资料　男，15，上海市宝山区共康六村109号101室，200443

要麻烦些，如图所示：






◆A3F—J

开始出现移动床了，可要小心别掉下去了，否则就会Game Over，暗黑贷款也就会有利可图了。此处先从上面的移动床走，在右上方的出口进K，在中间的宝箱里有女教皇之卡。




◆A3F—L

经K处来到L。注意这里有很多魔物No.04的龙刺花在对射，要注意躲避一下，然后来到下侧的植物那，用大地属性的太阳枪对其催生搭路，今后就可以直接从J的右下方出口到L了，而不必再走上面还通过K绕一圈。

◆A3F—P

穿过M来到这里后可以先往下进N的另一侧，然后还可到O，用千里眼能发现隐藏宝箱，有大地之实。

至于这里又出现了前作中融入了炎、冰、风、大地这四大属性的纹章箱子，在游戏后期会经常出现。



而要让升降机出现需要让这两个纹章箱子压制住相应属性的纹章开关，左侧的纹章箱子是风属性，右侧是大地属性，只需按照颜色对号入座就可以了。然后再从升降机上去后来到古之大树B。

—— 古之大树B ——

若进入B的话，左边的门暂时去不了，也过不去对面，不过中间的绿色宝箱有命运的暗示之卡，所以一出来还是往A右边的C方向走。



古之大树B4F

B4F—C

发生Trap，对手是3个蜘蛛和1个木偶怪45。

B4F—D



对植物进行催生搭路后就能前去刚才所去不了的B处的另一侧。

B4F—E

根据太阳光强度的不同而能出现的太阳床，这里只要阳光不是满值其都会出现，注意的是同时还有太阳风对行动的影响，另外中间的宝箱有铠甲，取得后可返回D再去B。

◆B4F—F

从B来到这里后在中间的绿宝箱里得到古之大树地图B。

◆B4F—G



来这里又要通过太阳床来铺路，同时也还受太阳风的影响，因此只有1格太阳光强度时为最佳，这样的话在中间移动床的部分危险系数就小多了。拿到东西后再回到F前往H。另外中间有棺材摩托部件，大地之实和太阳之实。

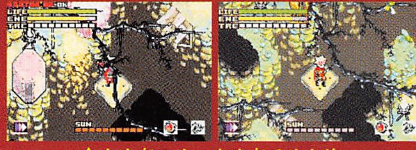
◆B4F—H

这里通往M处需要红色钥匙，接下来的任务就是寻找红色钥匙。另外在这里换上火属性的太阳枪，把图上两处火堆点燃后，通往I处的铁门就能打开。

◆B4F—I

又要贴墙过去，这里可得小心了，一失足就是会Over的，在移动床上时用火属性对着左右两侧的五处火堆点火，下方铁门开启，途中

要是不小心打着蜂窝了会有几只蜜蜂跑出来。



↑左边有三处、右边有两处火堆。

◆B4F—J

敌人是几个吸血精灵，记得要先前往K里取得千里眼之实，然后再去L。

◆B4F—L



这里就要用上千里眼之实了，能发现隐藏的蓝宝箱，而里面正好就是要找的红色钥匙，那么就赶快返回H处开门吧。另外旁边的红宝箱里是回复药，而最边上的红宝箱其实是宝箱怪。

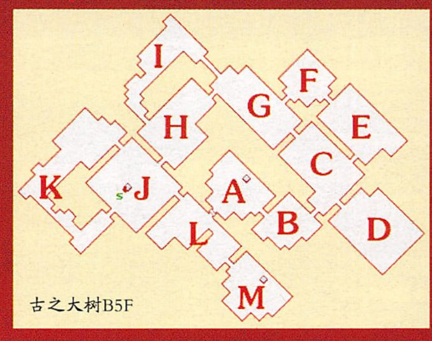
◆B4F—M

这里踩上重力转换器，右侧往B处的铁门开启，今后到那里就可以抄这个近路了，然后向上去O吧，往左的N处暂时过去不了

◆B4F—O



这里的两个纹章箱子与2F的摆设位置恰好相反，所以要先推下去然后再慢慢挪动到相应的位置，没什么难度，就是稍微费事一点，待升降机出现后就前往5F吧。



古之大树B5F

下方铁门暂时过不去，往右去B再到C，另外D中有力之卡，若走E的话可往左去F再来到G。

◆B4F—G

此处小心那几个扒手怪又吐长舌来偷物品，现在他们的等级比以前高多了，可选择走I或直接走H。

◆B4F—I

若选择这里则是先前已经习惯的太阳风+太阳床+植物催生一类的，出来后到达H。

◆B4F—H

对于这里的几个木偶怪，要是力拼不过的话倒是可以参照提示板上的建议让他们相互撞击来自我相残，这也是游戏后期常用的一种杀敌方法。

◆B4F—J

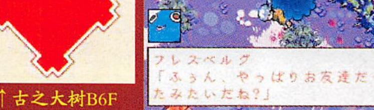
这里往左走K绕道到对面就可以到6F进去BOSS战了，当然别忘了催生植物。

◆B4F—K



又有太阳风的影响，想省事走近道的话就在入口催生植物吧。





↑古之大树B6F

来到这里，看到被弗雷斯贝鲁格所俘虏的托里尼特，他的四肢被铁链所束缚着。弗雷斯贝鲁格是魔物四人众之一的死翼，他的攻击方式相当花哨，而特别是吹羽毛时就会把托里尼特吹跑，每当看到托里尼特快要被吹下去时，加戈一定要赶快过去按A迅速将他拉回来。Boss的HP和防御虽然都很高，不过并不难对付，只要注意躲避他的攻击耐心周旋即可，TRC满值时别忘了变身，这时解决问题又将是秒杀的功夫了。





救下了托里尼特，为了表示感谢他问加戈有何要求，而加戈则是希望他加入并一同去讨

黄晓波	别为了掌机丢了成绩啊！
读者资料	男，16岁，厦门体育东村98号212，361000

伐暗黑势力，不过他说需要考虑一下，毕竟他只是个对宝物感兴趣的人，加戈还做该做的事拖棺材走出去净化吧。

—— 拖运路线 ——

◆B5F

J→K→J→L→A



在L处需要压制重力转换器来开铁门,先用棺材压制住上面的，然后加戈贴墙过狭路把左下方的压制住后就OK了。

◆B4F

O→M→B→A

O处有太阳结界。

◆A3F

P→M→L→J→H→G→F→D→E→D→C→B→A

P、G处有太阳结界。

◆A2F

L→F→C→A

L处有太阳结界。

◆A1F

E→D→C→B→A



净化完毕，加戈正欲离开，这时伯爵居然又出现了,这可吓坏了托里尼特，其立刻跑到了加戈的身后躲起，于是加戈与伯爵又再次开战。



但是无论怎样加戈对伯爵的攻击伤害都是0，只有暂时处于被动挨打，不过与此同时加戈的TRC值也在上升，其实完全不必担心会被击败，也不要去补充HP，因为当加戈的HP所剩无几时，他体内的太阳力量也被激发出来了……，又再次突破自身界限，变身为太阳化身的太阳加戈状态。操作上A键是回转攻击，B键是体当攻击，而太阳枪则使用不能，成为太阳加戈后，解决伯爵又将是秒杀，这回他总算是化为乌有……





白色森林

—— 白色森林A ——

白き森
－シロキモリ－
08月05日／23時16分
日の出まで：05時間32分

进入后白茫茫的一片雪地，一直往上在C处碰见托里尼特，他在这里也是因为有冰之壁挡住了去路而过不去，于是出现任务，加戈需要想法破坏掉那块冰壁。



白色森林A1F







白色森林AB1F

向左走，进入D后，来到地下一层的AB1F，在B处砍下开关使钉板降下，然后进去，里面的绿宝箱中就是要找的可以破坏掉冰壁的爆弹太阳枪。

爆弹太阳枪的威力可谓巨大，回到C后一下就将墙壁轰开了，就算是作为武器来对付敌人，只要落点估算得好击中目标后也是效果惊

人，那么接下来就进入D吧（若在雪地一直往右走在H处有命运之轮）。进入D后向前在G处能得到白色森林地图A，上方去路因为被铁箱堵住暂时无法通过，先往右去I。

I中新的魔物是炎属性的火犬，接着再由J经M到N，在N中发生Trap，战胜火犬和扒手怪后出现宝箱，得到太阳枪配件的冰属性透镜，立即装备起吧。

接着原路返回由D再进入E，这里需要推动冰块压制重量转换器来开铁门，不过由于这里冰块会一直向前滑动，所以需要先推掉一块来挡住里面的空位再推另一块来压制。

◆A1F—F



来到这里的岩浆机关上，需要用冰属性的爆弹太阳枪来灭火，然后踩上去，于是岩浆开始流动，使刚才G处上方挡路的铁箱子掉落下来可以通过，同时岩浆也将土块推向J处搭成新的去路。

若再来到J，从新路进入K然后到L，发生Trap，目标是打倒战斧，胜利后得到棺材摩托配件。

再返回G后，由O、P再到Q，进行第一阶段的Boss战，对手是冰属性的盔甲，建议用炎属性的攻击来对付其，胜利后幻影之少女出现，这不正是卡米拉吗，为了追寻，继续向下一阶段前进吧。



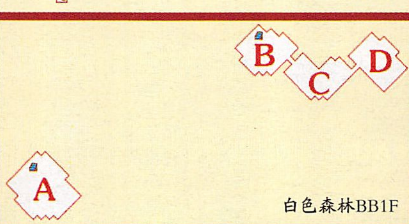
—— 白色森林B ——

进入后来到C，这里冰上的移动都非常滑，而且都会不由自主地朝着一个方向滑去，所以要多利用墙壁和障碍物的反弹来改变滑动方向。

若往右向D的话，可去地下BB1F—A，这里要进行推箱子来压制机关，可先推中间那个进行压制，然后再推另一个来对第二层的箱子搭桥，接着上第二层将上面的箱子向下推来压



白色森林B1F



白色森林BB1F

制另一个机关，最后再将那个搭桥的箱子给推回来压制最后一个机关，成功后出现绿宝箱，可得到棺材摩托部件。



再返回B1F从C出来，又是一片开阔的雪地，向右方到达处的洞穴的话，可在里面取得白色森林的地图B。

接着来到J，进入到地下的B1F，一直向里走在D处碰到托里尼特，有两个宝箱，无



论加戈选择去开启哪一个，托里尼特所开的必然都是陷阱，所以大可放心。

出来向左再来到K处的洞穴，这里的冰面也非常滑，接着进入L又碰到托里尼特，又是选择宝箱，当然中招的还是他。

出来后准备继续向左时，幻影之少女又出现了，原来她正是卡米拉，其本是暗黑女王手下继承了月之巫女力量并曾冒充其而养育了萨巴塔的假母亲。

◆B1F—O

前方去路被红色铁门锁着，要向前走的话需要找到红色钥匙，向左进P找钥匙去吧。

◆B1F—P

这里又是很滑的冰面，要使进入上方的Q处的入口需要一定的技巧，另外R处中的宝箱里有两个小程度的回复性道具。

B1F—Q

进入后，有三个重力转换器需要压制，首先推左边的冰块压制一个，接着用火属性的太阳枪攻击右边第一个冰块使其融化，接着将第二个冰块推至上方压制第二个，然后自己站在最后一个重力转换器上进行压制，出现紫色宝箱，得到要找的红色钥匙，快去开门继续前进吧。

B1F—T

这里也需要推箱子压制三个重力转换器来开铁门，而且还要稍微地开动下脑筋，如图所示的推法，然后压制完成铁门开启进入U处。








◆B1F—U

这里需要灭掉本已是点燃的烛台，用冰属性的太阳枪攻击，烛台熄灭后与之前的情况一样，岩浆开始流动，致使V处本来挡路的铁箱下落而搭成前进的去路，接着一路向前到X去与Boss交战吧。

◆B1F—X




在这里进行与萨巴塔的Boss战，尽量不要近身，也要注意躲避其暗黑枪的攻击，他不仅动作速度很快，而且还能瞬间移动，要多注意HP的补充，要是能将其吸引到太阳光所照射的区域战斗的话那就更好了，不过萨巴塔也不是那么容易上当的，而且在战斗后期其老是躲着不现身，找起来也挺费事的。待TRC值满后建议使用太阳变身，之后战斗就会轻松得多，不过还是要抓紧变身的时间限制，总之这一战只要有耐心还是很好解决的。

被打败的萨巴塔告诉加戈，若要阻止破坏之兽万纳鲁冈多的复活则必须消灭掉所有的暗黑物质及其力量。

—— 拖运路线 ——

◆B1F

X→W→V→S→O→F→C→B→A

其中的F、A处有太阳结界。

◆A1F

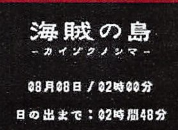
Q→P→O→G→D→A



在去下一个目的地海贼岛之前返回圣·米戈鲁的家中与棺材屋老板对话，获得太阳交换阵的魔法能力。

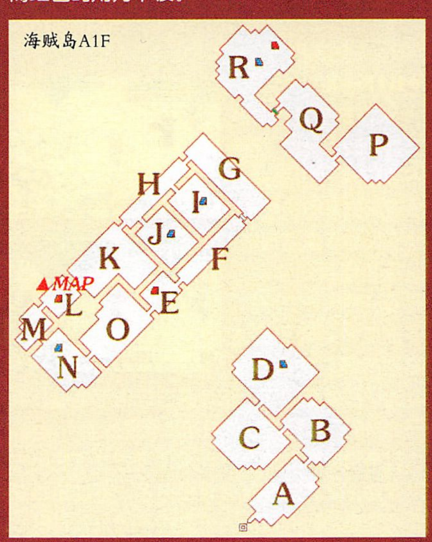
海贼岛

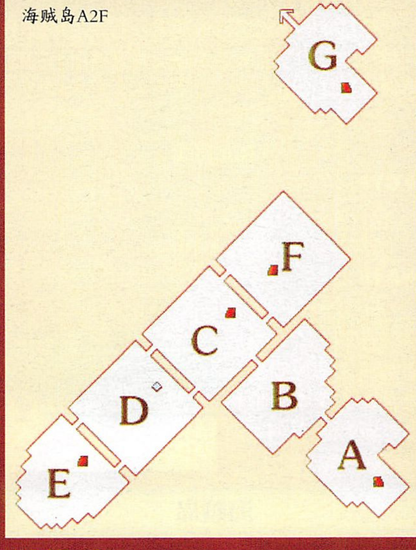
—— 海贼岛A ——



来到海贼岛，由于其实这是一艘巨大的海贼船，所以这里的行动都是频繁穿梭于各层之间，不一定非得像之前的那样完成某一层后才能去下一层，如地图上所示，地图上蓝色的楼梯进入上一层，

而红色的则为下楼。





◆A1F—C

进来后在这里得到太阳枪配件的风属性透镜，能破坏岩石，然后进入D到A2F。



◆A2F—A

这里就需要用上刚才的新配件属性。

接着在A2F由C的右入口进入D，要多注意在很多暗的区域上的行动，掉下去可就over了，乘移动床到左边推铁箱子来压制重力转换器后，





将改变移动床的移动路线，再去乘坐移动床可来到升降梯处，由这里前往A3F，在3F的左端得到红色钥匙。

从A3F下来后回到D，再从这里左端的入口来到A2F—E，这里是船舵所在处，用A转动后能打开这里D与E之间右端的铁门，然后就能够到达E区这个通往A1F的楼梯处，不过想要过去还得绕道到C后从这里的右端入口进入。

接着回到A1F，用红色钥匙打开这里F与G之间的红铁门。

◆A1F—G



此处的任务是将全部的宝箱打开，不过要注意这里可是有陷阱的，有些路段走上去会跌落到地下一层去，而且这样的话也将宣告任务失败。不过只要使用上千里眼之实就很好办了，任务完成后铁门打开。

◆A1F—H

前面的路居然却过不去，只好先进入右边的房间，上楼后来到A2F上F区里之前过不去的那地段，然后通过这里又可以来到C区之前也进不去的那段，下楼后来到J，出来一看正好就是刚才H过不来的那段路，尽管这个圈子绕得有点大。

◆A1F—K

需要提醒的是这里以骷髅为主的敌人们也越来越强了，不仅升了级，而且还有攻击力很强的带剑和带弓箭的骷髅，并且要彻底消灭它们还得使用属性攻击，在游戏后期这也可是主流敌人。

◆A1F—L

在这里终于可得到大家最盼望的海贼岛地图A，然后下楼梯来到地下一层的AB1F。



◆AB1F—I

先来到，注意这里的喷出火焰的时间间隔和强弱是与太阳光有关的，请尽量选择太阳光强度较小的时候来通过移动床到达对面，之后再进入L，能得到激光束的太阳光枪配件。

◆AB1F—G

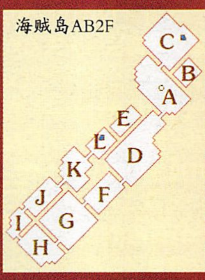
这里遭遇Trap，一共四个敌人，还有首次出现的鼓风机，重力转换器不要去踩，因为有陷阱，敌全灭后铁门打开。

◆AB1F—F

这里又需要开动脑筋推箱子了，而且还挺有点难度，依照如图所示的推法，其实说到底遇到这类难题只要用以退为进的思维来分析的话，其实都很好解决，成功用箱子压制住两个重力转换器后铁门打开，进入D后下楼前往地下二层的AB2F。







来到地下二层后，由L→K→J→I→H一路向前来到G，这里发生Trap，对手是火盔甲，他比起以前那几位盔甲大哥们可是厉害多了，不仅攻击范围广、杀伤力大，而且并不笨拙，移动速度也很快，最好别与其近身战，还是选用冰属性的太阳枪来远距离对付他吧，注意多周旋，胜利后出现绿宝箱，得到棺材摩托配件。



之后到达船尾部的D处，在这里乘移动床来到A，又碰到卡米拉，不过被控制的她刚说出一些关于破坏之兽的事情后就又消失了……

接着从C处上楼又回到AB1F的P处，这里可以直接上楼到A1F，或者可以先去右边的O处，这里发生Trap，之后来到M有个回复性的道具。

再来到A1F的R后再直接上楼到A2F的G，下面就可以前往海贼岛的B区了。

—— 海贼岛B ——

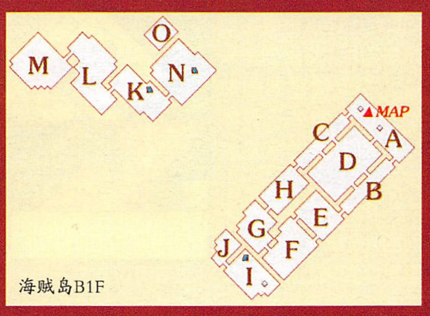
进来后这里正好也是B区的2F，首先在A这



里有3个不仅能吸取你能量，而且还能把你搞得晕头转向暂时失去方向判断能力的幽灵，还是少惹他们尽快通过此处为妙，出来后的B处是户外，赶快补充些能量吧，之后乘移动床到达另一艘船，加戈的目标是要到达这艘船的船头并控制船舵。

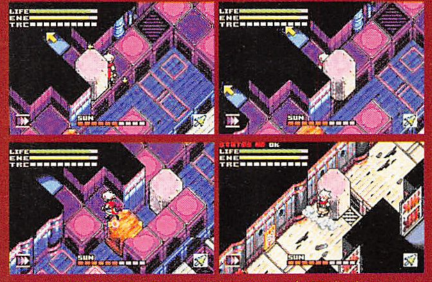
从C下方进入D有两个回复性道具可以拿，从上方进入D，注意的这里的行动都受太阳风的影响，选择合适的阳光条件吧。

顺着右边一直到F，在这里的蓝色宝箱中找到黄色钥匙，接着返回C，贴墙通过狭路后用钥匙打开黄色的门进入G，然后乘升降梯到B1F吧。



来到N区第一层即B1F的A，在最左边的绿色宝箱中找到海贼岛地图B，这里左边的升降梯是前往地下一层BB1F的

首先从A这里进入D，把这里的箱子推到顶端，接着再出来从C处右边的门进入D，将刚才那个箱子推下去。现在就可以从这里走出去来到C处左端的那个门，出来后为了今后行走方便再将外面这个箱子推下去搭路。



接着再经过H、G来到F，这里发生Trap，因为对手都是骷髅系，要达到消灭他们的任务所以必须使用属性攻击了，敌全灭后从左边的门进E去。

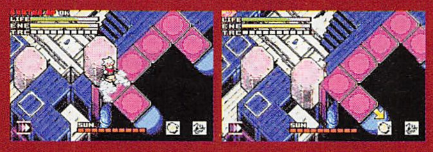


进入E后，这里可谓陷阱多多，不仅有喷火舌、鼓风机，还有地下铆钉和高空抛物……加戈想要通过这里不付出点血的代价怕是不行了，这也就算了，想要出这屋还得再贴墙通过非常长的一段狭路过去，万一不甚失足的话，又得要返回再血闯众陷阱一次了……

绕了这一大圈子后总算来到B处左端通往D的这个刚才不能进入的门前，进去后二话不说，推箱子下去吧，下面再从右端的门出来返回A，再乘左边的升降梯到地下一层的BB1F去。



这里是B区地下一层的BB1F，下来后从B右端的门进入D，再将刚才从楼上推下的这个箱子再往下推来搭路，走过去后再出来就是E处，这里发生Trap，这里的对手是风属性的盔甲，难度与之前的火属性相当，建议用大地属性来进行攻击，胜利后又得到新的棺材摩托配件。



来到F后，先向左进入I，踩下转换移动床路线的机关，然后再由F经H来到，在这里乘移动床到达宝箱处，得到一张月之卡。

接着再乘移动床从右边下来进入J，再贴墙通过狭路后乘升降梯上楼到B1F的I处，又会在这里碰到卡米拉，接着在上楼去B2F之前可以先到J中去拿力之卡。

上来到B2F的F处，这里就是要找的这船头的船舵处，不过托里尼特也正在这里，他正要

芮超 《掌机迷》不仅是一种工具，更是一个朋友。
读者资料 女，9岁，新疆乌鲁木齐石油化工总厂3区32号楼102，830019



摆弄着那船舵，没想到他居然把船舵一下子给弄坏了，见势不妙，接着他撒腿就跑掉了……



这下子无法控制这艘船来前进，让为此努力了半天的加戈垂头丧气地坐在地上，而此时不远处又传来特的惊叫声，加戈和御天子大人赶过去一看，原来那个成事不足败事有余的家伙不知怎么的居然跑到对面那艘船上去了，不过他正好又被那里的一个骷髅追杀着……

接下来加戈的任务就是要利用眼前的这门炮来击败对面的骷髅，只需用A键攻击该炮，其就会发射一颗炮弹过去，不过那骷髅每走动一个来回，加戈只能发射一次，所以要算好距离和时间差，而只要击中一次目标，就能完成任务。



为了回报加戈的救命之恩，托里尼特将对面的机关拉下使移动床出现，如此加戈就将能到达对面那艘船，现在只有再去这艘船的船头来控制船舵了。

来到这第三艘船，正是B2F的I处，进入J后，还得从上面推下箱子搭路后才能继续前往K处。





在K下楼后来到B1F的K处，在前往N之前可以先向左由L来到M中，这里将发生Trap，击败对手后将出现三个绿宝箱。

由B1F的N处上楼来到B2F的L处，一路往前就是船舵所在的船头的O处，这下终于能够驶船前往暗黑势力的根据地了。不过就在航行的过程中，魔物四人众之一的被称为钢铁尼兹霍格的巨龙出现（其实就是一艘战舰），而这里加戈与其的Boss战也正是操控本船上的三门炮来进行，依旧是用A键攻击大炮来发动，要害部位是其眼珠，可以用太阳枪攻击此处，特别是在喷洒完毒气后最接近于本船时为使用太阳枪攻击的最佳时机，战斗中最需要注意的还是躲避来自于对方枪林弹雨的各种攻击，不过加戈只要即时补充自身的HP，基本上只要有耐心并坚持下去，取胜只是时间早晚的问题。但是在将尼兹霍格击败后，其竟然破釜沉舟地向加戈的船撞来同归于尽……



在一片黑暗之后，御天子大人叫醒了加戈，看来没有大碍，而这时尼兹霍格也露出了其真面目，原来是个绿色装束的小孩模样，而先前的巨龙正是他所控制的，现在加戈将要与其正体进行死战，其虽然一直坐在那不动，但却调动着各种炸弹和不明飞物来发动对加戈的袭击，而切近身攻击对其效果也不佳，还是变身为太阳加戈状态来解决问题吧。





战胜尼兹霍格后，接着要做的就是例行的拖运棺材和净化了，不过这次拖运的路线可是长得可怕。

—— 拖运线路 ——

B2F（N左→O→N右→M→L）→B1F（N→K）→B2F（K→J→I→B→A）

其中B2F的I处有太阳结界，而这里的移动床也是直接将加戈载向B处。

A2F（G）→A1F（R）→AB1F（P）→AB2F（C→A→D→F→G→H→I→J→K→L）→AB1F（D→F→G→I→J）→A1F（L→K→H→J）→A2F（C→F）→A1F（I→H→G→F→E→O→N）→A2F（E→D→C→B→A）→A1F（D→C→B→A）

以上AB2F的F和L处、AB1F的J处以及A2F的B处有太阳结界。

净化完毕后，魔物四人众也只还残留着白之装束的拉塔托斯库一人了，现在就去暗黑城追击他以及暗之女王吧，不过需要使用之前第三艘船那尼兹霍格留下的转移魔炮，也就是海贼岛B2F的N处，意思就是需要加戈再原路返回刚才的拖运路线……不过幸好单独行动时可以用上能瞬间转移的魔方阵，由A1F的A到AB2F的A这里就可以节约很大的一段路程。



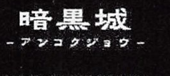


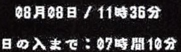
接下来的目标就是暗黑城，用尼兹霍格的转移魔炮去这个在外太空的异域吧！

暗黑城

这里正是暗之女王的居城，处于外太空的卫星轨道上，而加戈所到的正是暗黑城的最底层，此行的目的地是最顶层的王宫。

—— 暗黑城B15F ——







进入B15F的C后这里的试练场有四种颜色属性的魔方阵，分别通向⑴炎之间、⑵大地之间、⑶冰之间和⑷风之间、其实正代表了之前经历过的四大关卡，亦即是红色炎属性的死灰之街、绿色大地属性的古之大树、蓝色冰属性的白色森林和紫色风属性的海贼岛，只有完成这四间地点的试练后才能通过该处，建议先进入风之间，因为在这里可以获得暗黑城的地图A。

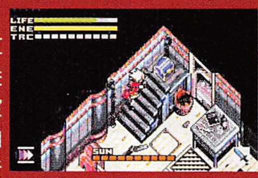


风之间

这里是海贼岛，任务则是要将风之间从起点出发所有的房间都走一次并到达终点，注意的是这里所有房间都是单行，进入后房门都会自动关闭，要是系统判断你的路线已经错误的话，就会自动在该房间内出现魔方阵用以脱出回到A处。



一出来可以先从A经B到C取得暗黑城地图A，然后脱出回到A，接着可按照地图路线从上方门开始来完成任务路线，路线是：A→H→G→F→E→D→B→C。顺便别忘了将每个房间的开关都拉下。



当到达C拉下最后一个机关后，出现紫色宝箱，得到红色钥匙，再返回亡灵所在A处用钥匙开红色的门，进入后拉下开关，乘魔法阵返回暗黑城的B15F中C处的试练场。

炎之间

这里是死灰之街，各处都很暗，所以都需要用炎属性来点亮烛台，特别是对于不同情况的烛台需要用到不同的枪，比如C处的烛台就需要用到爆弹的太阳枪隔着墙壁来点亮。



↑暗黑城B15F炎之间





◆B15F炎—C

先用炎属性爆弹太阳枪点灯，然后用武器破坏掉挡路的木箱，接着换用风属性的太阳枪来击碎对面的三个石块，然后再过去推那个铁箱子去压制重力转换器。

宋飞	为升级孤军奋斗，早就吃够了练级的苦，世界上联机的人到处有，为何不能算我一个？
读者资料	男，15岁，呼和浩特市内蒙古博物馆 谭志军转宋飞，010020

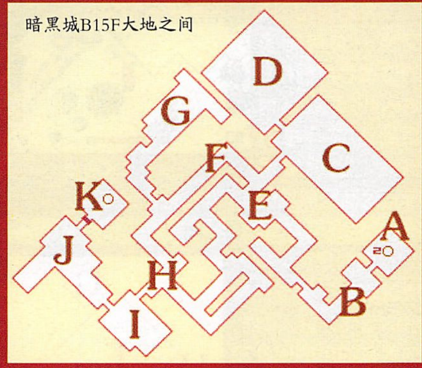
B15F炎—F



从左边进F，不要杀掉这个软尸者，因为这里要吸引并利用敌人来压制重力转换器，然后用冲刺的魔法技能尽快冲进通往E的那个铁门，一定要把握好时机，进入E后踩下重力转换器，开启通往I的铁门。

进入I后，拉下机关，出现魔法阵，返回暗黑城的B15F中C处的试练场。

大地之间



这里是古之大树，行动时要多注意太阳风的影响了，还有就是太阳光强度对于移动床的影响，也要多对照地图掌握中间部分复杂的树枝地形。

先由B到E处，乘往左的移动床去砍下开关，改变该移动床的路线，再乘上去踏上太阳床砍另一个开关，接着来到I。





这里有两个重力转换器要压制，所以又要利用敌人了，不要杀那个木偶怪，将它吸引到下方的那个重力转换器处，待其滚动过来后加戈应立即向外用技能冲，自己同时踩下中间那个重力转换器，铁门开启，进去K后拉下机关，出现魔法阵，返回暗黑城的B15F中C处的试练场。

冰之间



暗黑城B15F冰之间



这里是白色森林，一路向前进入E，是纹章之间，把这里压制在重力转换器上的炎属性箱子推开，换成冰属性箱子压制上去，这样之后全部的岩浆都被冰层封动，可以直接走在上面，原来这纹章正是用来转换地形所用的，今后类似的情况要多善于利用。

◆B15F冰—F

这里就要推动这些冰块来压制重力转换器了，因为冰面的关系所以冰块都是一推后就到底的，所以要作好垫底的工作才有利于最后的压制，推法如图所示。



◆B15F冰—H

可先向前进F拿物品，然后返回E进行地形属性的转换，换回炎属性，接着再去F就可进入到G中取得一些物品，再返回H，乘移动床向左进入M。进M后拉下机关，出现魔法阵，返回暗黑城的B15F中C处的试练场。



完成全部试练后就可来到B15F的D，发生Trap，对手是大地属性的盔甲，胜利后就继续前进吧，别忘了拿走战利品，到E后破坏掉里面的雕像，随后开启通往B12层的升降梯，再赶回B15F的B处对着“B12”的箱子按A键去地下12层吧。





这里轻松，不用试练，直接到D处后进行Trap战，对手是冰属性的盔甲，胜利后可得到一件超级铠甲的装备，接着进入E砍雕像，开启通往B9层的升降梯，再接着去地下9层吧。



暗黑城B9F

来到C处，又要进行试练，依然是那四个属性，建议先进大地之间，可取得暗黑城的地图B。

大地之间

在B将绿色的大地属性箱子推到左边，将紫色的风属性箱子推到右边，然后从左进F去，再向右进H，这里还要用到植物催生来搭路，然后走G来到C的上端，在这里得到暗黑城地图B。

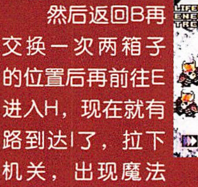


回到B后交换两箱子的位置，转换了地形，再向上进C到D，在D中对植物催生搭路，过去后砍下开关，接着返回B后又来到F，在最左上方（如图位置）用风属性爆弹太阳枪攻击炸开墙，进入后在蓝色宝箱里得到红色钥匙，然后再前往E，用钥匙打开红色铁门。





然后返回B再交换一次两箱子的位置后再前往E进入H，现在就有路到达I了，拉下机关，出现魔法阵，返回暗黑城的B9F中C处的试练场。





↑攻击这里的墙

炎之间

因为是炎之间，所以别忘了养成点烛台的习惯，进入D处，这里有四色的属性箱子，先将代表春天的绿色大地属性箱子推至中间压制，然后向左进入F再来到G，通过这里的传送带回到B，春天的石像开关开启，接着再去D将红色炎属性的箱子推至中间压制，然后又去G，同先前一样如法炮制，之后分别再按顺序推紫色和蓝色的箱子压制后，通往H的铁门开启，进入后拉下机关，出现魔法阵，返回暗黑城的B9F中C处的试练场。



↑暗黑城B9F炎之间

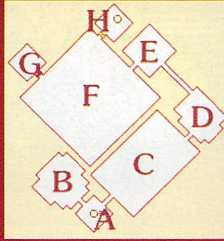




冰之间

一路向前来到E，这里四种属性的箱子都有，首先将绿色的大地属性箱子推至中间进行压制。进入F后对小溪对面的植物进行催生，然后

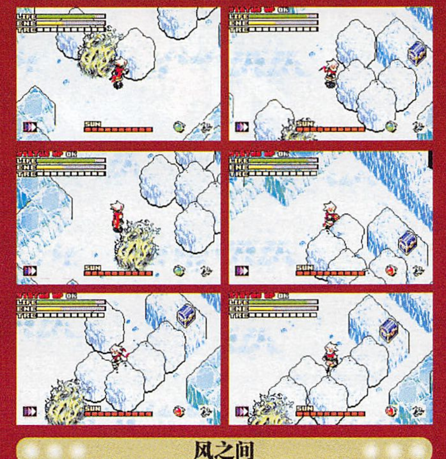
张读者	考试前因为玩SP而考糊了，看来得换NDS了。
读者资料	男，15岁，内蒙古包头市青山区



↑暗黑城B9F冰之间

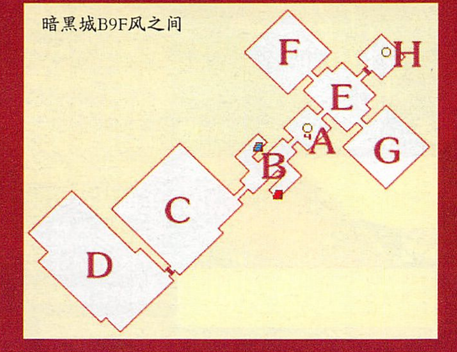


返回E，换蓝色冰属性箱子去压制。接着又进入F，将要在冰面上推冰块，如图所示，推好后再融化掉最左上角那个冰块，接着再把中间那两块推向植物方向搭成路，从植物处走上去，到蓝色宝箱那取得黄色钥匙。接着返回E，再换将红色的炎属性箱子去压制，再来到F，换乘三次移动床后来到黄色铁门前，用钥匙打开吧，再进入到H中拉下机关，出现魔法阵，返回暗黑城的B9F中C处的试练场。



风之间

进入后来到E，这里通往有魔法阵的H房间



由三个亡灵挡住了去路，加戈必须要回答正确他们三位的问题后才能够通过。

首先红色亡灵的问题是要加戈将右边G房间内的箱子推下去要求其总重量与左边F房间中魔物们的总重量相等。基本上史莱姆与木箱的重量相等，以其为标准假设为1个重量单位的话，那么可以得到以下的重量参数表：

物品/魔物	重量
木箱	1
石块	3
铁箱	5
史莱姆	1
青鬼	2
木偶怪	3
幽灵类	0

而在红色亡灵问题中的F房间内有2个紫色史莱姆、1个木偶怪，也就是5个重量单位，所以相对应地推1个铁箱即可（也可以推2个木箱+1个石块）。

确定推法后与该房间内的幽灵对话即可，然后出房间回到E来回答蓝色亡灵的第二个问题，依然是与先前一样的计算题，只不过这次F房间内是2个青鬼和1个木偶怪，总重量为7，再到G房间中去推吧，大家自己计算就是了。最后老大紫色亡灵的问题也是如此，不过里面的魔物全是幽灵族，进去的时候可得小心点，很容易就会被其附身吸光能量且弄得晕头转向，对于这个问题尽管随便怎么回答都能够通过，但只有不推任何箱子通过后才会被认为是完全正确的并获得全部的三个宝箱，可见幽灵族是没体重的。

再回到E，三兄弟为加戈打开了门并送上三个绿宝箱，并且还得到亡灵老大送的分裂波的太阳枪配件，当然前提是最后那道题没有推任何箱子。接下来就进入H去拉下机关吧，出现魔法阵后返回暗黑城的B9F中C处的试练场。

完成这里的全部四种试练后，进入B9F的D进行Trap战吧，对手是炎属性的盔甲，胜利后可得到一副眼镜。接着又进入E砍雕像，开启通往B6层的升降梯，继续去地下6层吧。



这里可以先去A处，用千里眼之实的话能发现一个隐藏的绿宝箱，接着直接去D处进行Trap战，对手是风属性的盔甲，战利品是件铠甲，老规矩，还是进入E砍雕像，开启通往3F层的升降梯，去吧，终于不是地下层了。



◆暗黑城—3F

这里没什么，最右边的宝箱里有张可以让HP和能量全回复的月之卡。

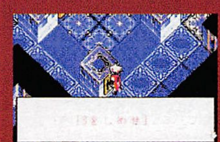
◆暗黑城—4F

一上来的不宽的过道可以贴墙来躲避攻击，之后会经常碰到这样的情况，进入后要依照提示板上的内容来推箱子，即将箱子推到左边墙上有三个点的重力转换器上进行压制。



◆暗黑城—5F

有陷阱，会掉落下去，建议尽量靠墙边走或使用千里眼之实。





◆暗黑城—6F

这里又要推箱子，不过提示板上的要求是让箱子所压制的墙边点数之和为8，可以将中间“3”点数位置的箱子破坏掉后将其余两个箱子分别推到3和5点的位置。需要提示的是用武器的物理攻击其范围一般是两个连在一起的箱子，为了不破坏掉其他有用的箱子，所以可以先在靠中偏上的位置攻击后再到中偏下的位置攻击一次，这样上下两箱子只各受到一次攻击，中间的箱子则因为受到两次攻击而被破坏。





◆暗黑城—7F

中间又有不少陷阱，所以还是靠墙边走最稳当，在上楼的楼梯旁的绿色宝箱中可得到地图C。

◆暗黑城—8F

还是推箱子，要求变为了13点，但只有3个木箱，最多也只能压制12点，不过这次还多了个绿色史莱姆，这里就要利用它来压制那个1点处的重力转换器，然后加戈还要把握好时机冲过铁门去。

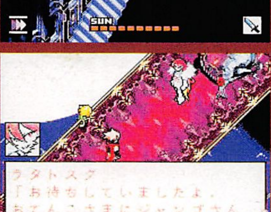


↑有叹号的均为陷阱处

之后从9F一路往上来，11F的时候托里尼特被拉塔托斯库用暗黑缩小术杀死，加戈和御天子大人带着无比的悲痛继续前进，到12F的时候发生Trap战，对手是炎和冰双重属性的盔甲，战利品是棺材摩托的配件。

接着再一直向上到15F，展开与白之装束拉塔托斯库的决战。其HP超高，攻击方式也很多，无论是各种飞行道具还是鞭抽都让人很难受，更可怕的是其还能造出不少加戈的影子分身出来，若被自己的影子攻击同样也是会损失不少HP的，所以也要有足够的回复系道具作保障。比较有效的攻击手段还是保持距离用太阳枪攻击，其实用散弹来对付拉塔托斯库这个飘忽不定的对手倒是挺有效的，当然加戈的杀手锏还是等TRC值满后发动太阳变身





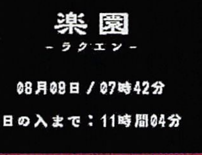


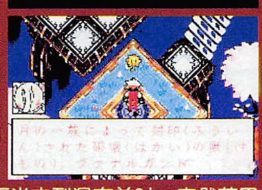


吧。战斗结束后，御天子大人就地召唤出太阳，让加戈对拉塔托斯库进行净化。

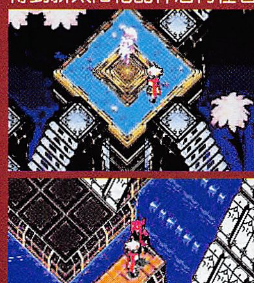
虽然魔物四人众都被消灭了，但与暗黑势力的战斗还并未结束，最终的使命是要彻底阻止破坏之兽万纳鲁冈多的复活，下面就通过魔法阵前往月之一族所在的乐园吧！

乐园





进入乐园后不久，居然碰见了哥哥萨巴塔的亡灵幻影，没说几句话后就不在了，加戈接着向前追去，随着哥哥亡灵的指引前进，一路上萨巴塔向加戈介绍到的也都是关于暗黑一族的种种，而当走到瀑布前时，突然萨巴塔神情大变，似乎其体内的暗黑物质又开始发作了，随即地动山摇，看来暗黑势力已经渗透到这里了，乐园正处在崩塌的边缘，大量变异的魔物也侵袭进来。向右边前进吧，在左上层得到新太阳枪配件后再往右深入地下，突破沿途魔物们的层层阻挠和各种机关陷阱，总算来到了最终大决战的最底层，在此等待着加戈的正是已完全被暗黑力量所左右着的萨巴塔……

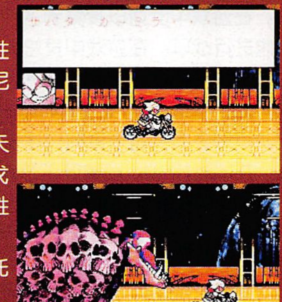


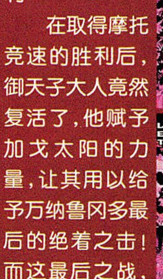
战斗展开，对手正是由萨巴塔控制着的破坏之兽万纳鲁冈多，其动作虽然迟缓，但杀伤力巨大，不过其要害也很明显，那就是头部和藏在头下的萨巴塔，加戈只要多注意躲避其攻击并与之周旋即可，当然还得有充足的回复系道具作补充，另外在TRC满值的时候别忘记用变身哟，那样的话战斗会轻松不少。



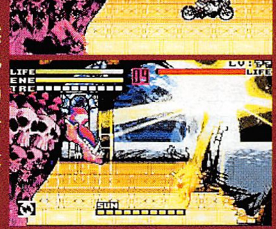


终于，战斗结束了，破坏之兽万纳鲁冈多也被石化而成为了一堆废石，加戈不仅再次消灭掉了暗黑势力，而且还成功地阻止了世界的崩溃，但就在加戈还在与卡米拉沉浸于胜利的喜悦时，那堆万纳鲁冈多的石头似乎在蠢蠢欲动了，而且还冷不防地吃下了卡米拉，看起来似乎还没有完全将之消灭，为了阻止其复活，御天子大人舍身取义地与其同归于尽……，最后与万纳鲁冈多的决斗竟然是棺材摩托竞速，想到为此牺牲掉的托里尼特、萨巴塔、卡米拉和御天子大人，加戈一定要取得胜利……





在取得摩托竞速的胜利后，御天子大人竟然复活了，他赋予加戈太阳的力量，让其用以给予万纳鲁冈多最后的绝着之击！而这最后之战，其实就是一个在10秒钟内将其消灭掉的轻松小游戏，加油吧，很容易达成的！



~ 全文完 ~

通灵王 众灵之主2

GBA		
KONAMI	A·RPG	128M
2005.08.02	29.99美元	1人用

文/GUGU 责编/翔武



系统介绍

本作的战斗系统是围绕着“灵系统”展开的。在游戏中叶可以搜集到各种各样的灵来帮助他进行战斗。在游戏中灵总体分为两大类：主动灵和被动灵。主动灵顾名思义就是灵的技能可以使用出来，但是需要消耗一定量的SP。而被动灵只要叶装备上就可以体现出来特殊的效果，并不消耗SP。随着叶在游戏中取得道具的增加（其中包括2个护腕1个耳机和2只拖鞋），可以同时装备的灵的数量也会增加。但是可以使用的主动灵只有2个位置，分别对应L/R键。被动灵也可以装备在主动灵的位置，虽然无法使用，但是效果仍然存在。另外本作还存在着组合灵技能的设定。只要将特定组合的几个灵同时装备上，就会有效果超强的灵技能，这些技能又常常是解开过关谜题的关键。游戏中所有的灵都有其对应的编号和作用。

基本操作

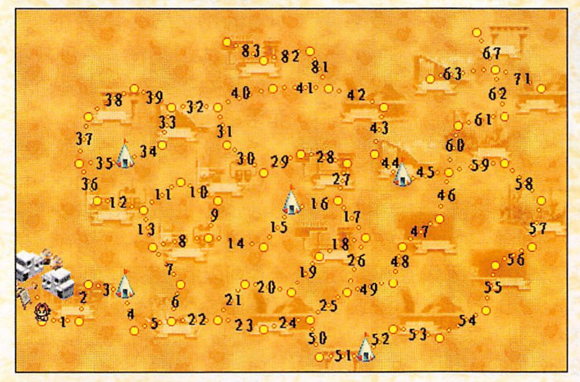
按键	操作
方向键	控制角色移动
方向键↓↓	紧急回避
B键	攻击
A键	跳跃
L/R键	发动灵技能
SELECT键	切换灵技能组
START键	调出主菜单

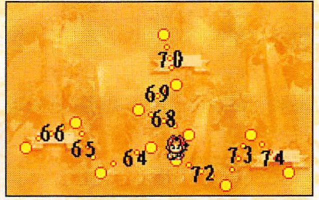
道具介绍

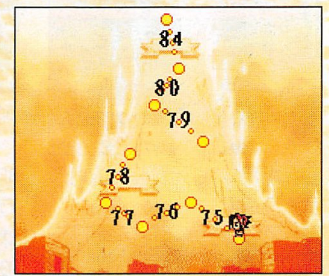
道具	效果
	一定时间内提高叶的攻击力
	一定时间内提高叶的防御力
	一定时间内可以使叶受到一次攻击伤害为0
	可回复5点HP
	可回复10点HP
	可回复20点HP
	可恢复40点HP
	增加金钱10
	增加金钱100
	集齐4个后增加HP最大值
	集齐4个后增加SP最大值

流程攻略

为方便说明地点，在这里把游戏的每个地点用编号表示出来。关于流程篇中的每个区域场景的序号安排以文中的流程顺序第一次进入时为准，例如从区域1进入区域2，那么临近1的就是场景1，临近3的就是场景2，以此类推。







伟大的通灵人协会发表一份官方说明：

“精灵王最近成长得很奇怪，在没有调查出具体原因前，我们决定暂时停止举行通灵王大赛。”

现在召集协会的所有委员来商议对策，务必要找出精灵王奇怪生长背后的秘密。所以通灵王大赛暂时停止……

阿弭陀丸：叶……Dobie Village今天好像有些奇怪，是不是有什么不对？

叶：是啊，这里好像一个人都没有，我倒是好想知道发生了什么事……

突然一道白光闪过，一个身穿白衣的男孩出现在叶的面前……

叶王：请允许我解释一下。

叶：叶王！！

叶王：正是在下，灵魂猎手！

叶：灵魂……猎手？

叶王：我的“火之灵”已经将这附近的所有灵魂都吞噬掉了。

愤怒下的叶挥刀向叶王砍去，可是他非但没有受到伤害，甚至连宝刀“春雨”也被折断。看来面前的这位敌人有着深不可测的实力。



叶王：我本来想像对付其他人那样把你们也干掉……但是现在我也没时间了。我需要你变得强壮一些……我的兄弟。

叶：……

Opacho：叶王主人，叶王主人！已经没有多少时间了，我们该走了。

叶王：当然，Opacho。我们走吧。“火之灵”还饿着呢。

伦切斯特：……

Zeke：伦切斯特，你应该学会去放松！不用随时随地都保持防卫状态，尤其是面对这样不堪一击的对手。

伦切斯特：遵命！

在一道白光后，叶王等人已经消失了。这时安娜等人从后面赶来。

万太：刚才垃圾叶王所说的话，听起来觉得蛮吓人的啊！

叶：是啊……在还没有发生什么事之前，我们要行动起来了。让我去跟着他，看看他到底搞的是什么名堂！

阿弭陀丸：的确！

安娜：你们自己去吧，即使我们跟着去也是拖累。我们还是该干嘛去就干嘛去算了。这里除了一个大道士和“李白龙”，好像我们真的做不了什么。

道润：……

安娜：叶！祝你好运吧，一定要活着回来，否则要你好看！

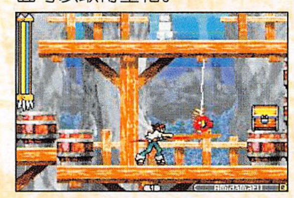
（因为“春雨”已经折断，叶只能先用从安娜那里得到木刀

蔡星辰	不要以为只有男生才玩掌机，我们女生也可以，多交朋友，《逆转》《任天狗》的饭们来信吧！
读者资料	女，14岁，北京市西城区辟才大街云梯胡同三院2门303，100032

作为暂时的武器。现在阿弥陀丸的灵攻击只有一种——阿弥陀丸流真空佛陀斩。）

区域2：某高台上有宝箱可以取得。

区域3：场景1中有个由丝吊着的怪，需要不停地击打使其旋转最后飞出才能消灭。后面可以取得宝箱。



场景1中打死发蓝光的鸟形敌人后取得灵Magnescope(11)。



场景2中下图这个位置的宝箱暂时还无法取得。



区域4：场景1中可以取得道具Magatama Bead，在另外一个高台上还可以取得灵Kanta(18)。

区域5（BOSS战）：

叶：老爸！？你在这里做什么？

麻仓干久：我想我应该给你点建议。

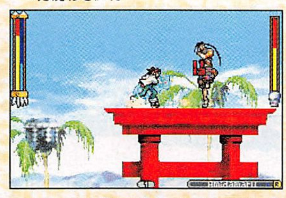
叶：什么？

麻仓干久：虽然这话不好说，可事实上你现在的实力远在叶王之下。如果我现在打败你，你不会生老爸的气吧？这也是为儿子你好啊。

叶：你怎么看，阿弥陀丸。

阿弥陀丸：主公！我已经准备好了！

叶：好！让我们一起来干一场漂亮仗。



BOSS战心得(叶vs麻仓干久)：

作为第一个BOSS战，还是非常简单的。干久的主要攻击方式就是地灵符（绿色的小光球），可以用武器打掉。下层一般都是他的分身，可以打退。真身则主要在鸟居上或者是上下移动的几个平台上。只要注意观察哪个会放地灵符，哪个就是真身。当他处于濒死状态时会放射石化光线，注意他放射前会有提示，主角的身边会有几个咒文，要提前注意躲避。

打败BOSS后会得到道具The Tome of the Shaman。

麻仓干久：叶！你的确比以前强了许多，我都没想到你竟然可以打败我。

叶：是啊，不过我知道老爸你一定在让着我吧，哈哈！

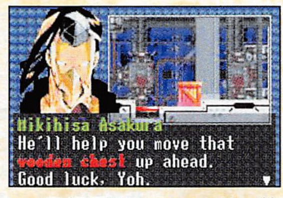
麻仓干久：那当然了……哎，等等，我要做什么来着？

叶：……

麻仓干久：对了，我要把这个交给你。

叶：龙！你还好吗？

麻仓干久：他很好，不过暂时还要躺一会。我会把龙带回Dobie Village。把蜥蜴郎给你留下，它可以帮助你推开那些木箱子。好运吧，儿子！

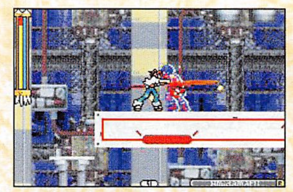


取得灵Yamagami(27)，特殊灵蜥蜴郎(Tokageroh)(02)。

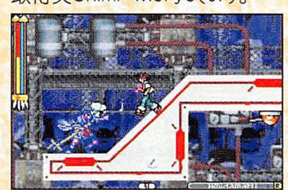
区域6：场景1中一处升降梯的开关需要靠蜥蜴郎推动木箱压在机关上才能通过。

区域7：场景1的一个高台上可以取得重要道具Book of Learning Ⅰ，习得攻击技"→→+B键"。进入一个房间内在右侧可以取得宝箱，而左侧的宝箱暂时还拿不到。

场景2中从拳击手那里取得灵Gussy Kenji(19)。



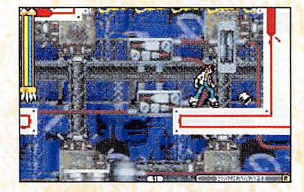
场景3中消灭掉吟游僧人后取得灵Chimi-Moryo(37)。



区域8：场景2左上方可以取得Magatama Bead。

区域9：场景1中可以取得灵Ian(55)。

场景2中右上方取得重要道



具左护腕（Left Glove）这样就可以同时装备上两个灵了。

区域10（BOSS战）：

原来叶王已经派人来对叶的追行进行了阻击，没有办法一场大战在所难免。

BOSS战心得：（叶vs巨型机器）

BOSS的弱点在它的中心部位。BOSS的攻击方式比较多，但是威胁都不是很大，只要注意不要停留在一个位置过长时间即可。因为BOSS会在上下两个平台间移动，所以要利用蜥蜴郎的技能把左下的木箱推到机关上去，启动升降机，这样才能跳到上面的平台上。注意木箱会被BOSS打坏，需要反复推动木箱才可以。



打败BOSS后会得到道具The Tome of the Shaman。

区域11：场景1左下打倒巨型敌人后取得灵Footballer(19)。

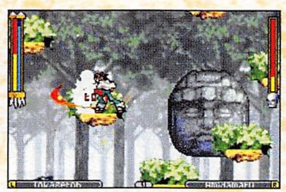


场景1和场景2之间依靠两个门来连接，从左上的门进入场景2可以取得在电流左侧的增加防御力的道具。从右上的门进入场景2后可以从左侧进入场景3。

区域12（BOSS战）：

BOSS战心得：（叶vs巧克力爱情）

巧克力爱情的主要攻击方式就是变成齿轮攻击，不要围着他长时间攻击，否则一定会被这个技能打到。注意画面后面石像的攻击，不要被打落到水中去。当他藏到树丛里后，会随机出现在画面内的任何一个草丛内，其它的草丛都会跳出来一个炸弹，不要被炸到，可以用普通攻击把炸弹打飞避免伤害。



打败BOSS后会得到道具The Tome of the Shaman。

巧克力爱情：OHOH，你在这里做什么？奇怪，那么我在这里又是在做什么？

叶：果然又是叶王……他竟然可以控制你们来攻击我。

巧克力爱情：！！

叶：不用担心别的了，现在我们的首要任务就是找到叶王。可是我好像已经跟丢了。

巧克力爱情：没关系，让我的米克(Mic)跟着你一起去，它可以帮你找到叶王的去向。我知道你想说它是“嗅”出来的，可是有区别吗？！管它是“嗅”出来的还是“找”出来的，只要找到不就行了！（注：这里是句英语玩笑，“nose”与“Knows”的发音相近。）

取得特殊灵米克（Mic）



(04)。利用它可以进行冲刺跳跃，距离要比普通跳跃更远。

区域13：场景1中利用米克的大跳跃可以得到灵Uriel(72)。

区域14：场景2中打死吟游僧人后取得灵Antonio(38)。利用蜥蜴郎将场景内的3个小木箱全部推到机关位置上，这样就会启动升降机，在右上的一个平台上可以取得道具Magatama Bead。

区域15：有一种头是金字塔形状的怪，会放毒气。一旦中了就会不断的掉HP。如果没有解毒的药会非常麻烦。

区域16：场景3中利用米克大跳跃在右上方的一个平台上取得道具钥匙，开启右上方进入场景4的大门。



场景4中打死一狗状敌人可以获得灵Frankensteiny(59)。



之后从场景3的右下离开区域16。

区域17：进入水中后行动会变得缓慢，但是跳跃能力会因为浮力的关系而大大地得到增强。要注意自己的氧气槽，氧气瓶需要进行及时的补充。场景1中中间上方一个平台上可以取得道具Magatama Bead。场景2的左下方取得重要道具耳机（Headphones）。

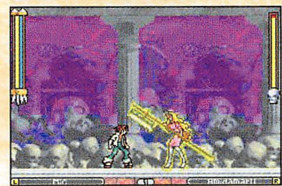


区域18：场景1右上方取得灵Dreisa(57)。从场景2的右上方进入场景3，并在场景3的右上方取得重要道具护身符(Lucky Charm)。

区域19（BOSS战）：

BOSS战心得：（叶vs爱丽莎·法斯特）

本战比较简单,BOSS的攻击方式比较少,而且又好躲避。只要注意她冲过来的时候到后期会有一个小的跳跃，不要被剐到。濒死状态时她会在地面召唤出许多小喽罗，尽快除去后再找机会上去打吧。



打败BOSS后会得到道具The Tome of the Shaman。

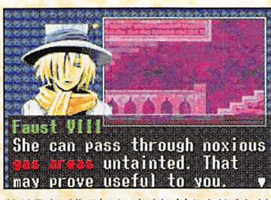
法斯特8世：我刚才都做了什么?

叶：没事了，刚才你被叶王所控制，他现在的力量确实可怕。我现在真的不清楚自己是否有实力与他对抗。

法斯特8世：如果你觉得她能帮上忙的话，不妨带上我美丽的妻子爱丽莎。她可以让你在通过有毒气的场景时也会安然无恙。

取得特殊灵爱丽莎·法斯特（Eliza）(07)。

区域20：从场景1的左上进入场景2。场景2中一处需要用



蜥蜴郎推动小木箱并以此为垫脚跳上一个平台，在场景2左上方打死一个魔女状的敌人，取得灵Jack(33)。

区域21:场景1左上一处没有水的地方可以得到灵Yophia(58)。

区域22：场景1左上有一个灵暂时无法取得。场景2打死空中飞的龙状敌人可以获得灵Gledhill(45)，另外在这里还能够得到道具Magatama Bead，不要忘记拿。在场景2的最右端要用蜥蜴郎将小木箱推下去作垫脚，这样从地图的另一端也可以过来了。

区域23：进入这个区域后一定要装备上防毒的特殊灵爱丽莎，否则HP会持续减少。场景1的右上方取得道具钥匙和灵Metatoron(73)。从右下的门离开本区域。

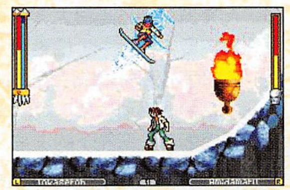


区域24：场景1中部可以取得道具Magatama Bead。场景2的右上有一样道具暂时无法取得，先离开本区域。

区域25（BOSS战）：

BOSS战心得(叶vs轰隆轰隆)

由于本次战斗是在冰面上进行，所以操作时要注意比平地多出来的滑动距离。当轰隆轰隆使出雪崩时，一定要尽快打碎屏幕的雪球。这样才能尽量减少伤害。冰崩拳攻击判定相当的大，虽然使用的速度比较慢，可是也要提前准备好躲避。近身攻击时一次的HIT数尽量不要太多。滑板冲击并没有什么威胁，看准机会跳起躲开就好了。当他使出空中突刺时就是我们攻击他的最好时机，相当长的延迟时间可以从容地攻击。



打败BOSS后会得到道具The Tome of the Shaman。

毕莉卡：哥哥！！

叶：你还好吧，轰隆轰隆?能自己回Dobie Village吗?

轰隆轰隆：我还好。

叶：OK，那我还要接着去找叶王。

轰隆轰隆：等等！虽然我并不知道为什么，你们犯什么病一家人还要打来打去的。可是你不妨带上她——可乐乐，她可以将火柱火球等东西定住，或许能帮上你的忙。



取得特殊灵可乐乐(Corey)(03)。

再次回到区域24，在场景2中利用可乐乐冻住火球并以此为垫脚跳到右上方取得灵Jangalian(52)。

区域26：场景1左上方可取得灵Remiel(75)。场景2右上方

用可乐乐将挡住的火墙冻住，然后用普攻打碎，这样就可以顺利通过区域26。

区域27：通过区域17来到区域27。场景1用可乐乐将挡住去路的火墙除去。打倒一个拿着链球的巨人可以取得灵Shion-Shion(31)。



场景2中下部，可以取得重要道具右拖鞋(Right Sandal)。



区域28（BOSS战）：

贞德：哦，原来是叶啊。你如果想打败那个恶贯满盈的叶王，还是成为我们X-Laws的贵族成员吧。

叶：那是不可能的，首先安娜就不会让我成为你们的伙伴，而且我压根也没想要打败叶王，我只想跟他聊聊。

贞德：我知道了，你真让我颜面尽失。你让我别无选择，除非你可以通过这个永恒的审判！

BOSS战心得(叶vs贞德)：

本战的难度稍大，因为只有在棺材打开时才能攻击到贞德，并且要借助两边的平台。左边的是滑动的轨道，右边是可以落下的砖块。都没有办法长时间驻留。所以一定要抓住机会多用灵攻击。贞德的灵放出的炸弹可以用武器破坏掉避免伤害。而火墙则需要尽快用可乐乐冻住再破坏掉，否则不是被推到钉板上就是掉到悬崖里。断头台不太好躲。长的一端可以跳过去，而短的一端蹲下即可。可是由于下面的地面是滑动着的，躲避起来难度也是很大。审判之笼是可以躲开的，一旦被罩住了就要拼命攻击，如果能够在斧子砍过来前打碎笼子，就可以避免伤害。



打败BOSS后会得到道具The Tome of the Shaman以及特殊灵Mash(28)。

区域29：在这里意外见到了阿弭陀丸的前世好友丧助。

丧助：你一直在向我求救，是吧？阿弭陀丸。就不能让我这么一个可怜的灵安静一会啊，你这头上戴皮革的武士。

阿弭陀丸：你说什么？你那个老儿子一定是头公猪！

丧助：哈哈！好久不见了阿弭陀丸！！

阿弭陀丸：是啊，时间对于我们的分别来说总是那么的长。

丧助：给我点时间，我会为你打造一把光之剑。

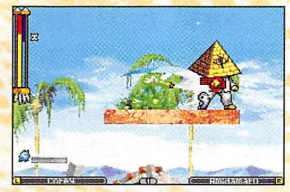
一段时间以后……



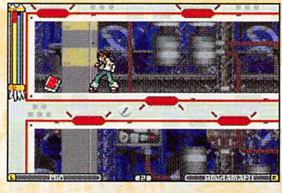
丧助：好了……给你！我也跟着你们算了，万一剑再断了呢，虽然那是不可能的。

获得武器光之剑，阿弭陀丸的灵能力升级。增加一种灵攻击——阿弭陀丸流后光刃。使用方法是→+L/R键（以人物面朝右为例）。并且得到特殊灵丧助（Mosuke）(65)。

场景3中打死头上是金字塔形怪物后可以得到灵Skunk(47)，这里同样还能得到道具Magatama Bead



区域30：场景2中有好几个宝箱，在右上方可以取得重要道具Book of Learning II，习得攻击技“空中↓+B键”。



区域31（BOSS战）：

BOSS战心得(叶vs李塞鲁)：

本战相对简单一些，BOSS的主要攻击手段都在于他的水晶坠上，只要观察好水晶坠的行动路线然后到他的后面进行攻击即可。利用阿弭陀丸流真空佛陀斩可以一击将其打倒，这样水晶坠的运行也会被强制停止。注意他会召唤出灵来攻击叶，虽然攻击力不高，可以会使叶短时间内行动混乱，操作方向全变成正常的相反方向，甚至A、B键的位置都会互调。当李塞鲁被打至濒血时会回复一半的HP。当再次打到他濒血时，他会使用濒死攻击，用水晶坠将自己吊起来向下冲击，威力很大并且不容易躲避，一定要小心。

王志刚	好的游戏是能给人带来快乐的，而PSP恰能如此。
读者资料	男，18岁，天津市大港油田第三中学高三二班，300280



打败BOSS后会得到道具The Tome of the Shaman。

叶：李塞鲁……

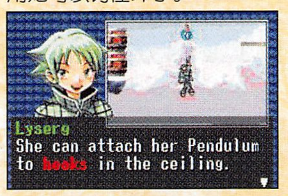
李塞鲁：对不起，我被叶王操控住了，我有没有伤到你？那个叶王，我一定要让他为自己的所作所为付出代价的！我要用这个来打败他！！上吧，叶！

叶：李塞鲁，你应该清楚，光凭愤怒是无法打败叶王的。

李塞鲁：我知道……可是……

叶：这件事由我来处理吧，你先回Dobie Village休息吧，等我们以后再聊。

李塞鲁：好吧，那你带上我的灵——瑞瑟格一起上路吧。用她可以钩住环子。



取得特殊灵瑞瑟格（Chole）(06)。

区域32：场景2左下暂时还无法进入。

区域33：场景1中攻击一个空中飞的鸟状敌人后可取得灵Blaumro(29)。

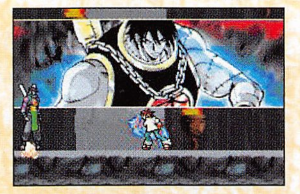
区域34：进入前要先装备上灵爱丽莎进行防毒。场景1中在右侧取得道具钥匙，打开中部的门来到场景左侧。在场景下方打死一个巨型扔飞斧的敌人后可以取得灵Deht the Viking(69)，并且在附近还能得到道具Magatama Bead。

区域35（BOSS战）：

BOSS战心得(叶vs李白龙)：

李白龙……李小龙……先容我寒一下原著中李白龙的死因……

这是一个格斗系的BOSS，动作相当的快，而且威力也大。远近距离都有相当有威胁的技能。建议这里装备上刚才得到的69号灵，可以防止在冰面上打滑。李白龙的火箭腿和洲际导弹腿的速度很快，尤其是前者。近身的双节棍攻击以及拳头也不是吃素的。本战最好抓住机会上去使用普攻接阿弥陀丸流真空佛陀斩，近身时多用下下的闪避避免太大的伤害。



打败BOSS后会得到道具The Tome of the Shaman。

李白龙：我……我在做什么？！

叶：哈哈！他们不愧称你为“功夫王”，果然厉害！

李白龙：哦，对不起，下次不会这么轻易的被人控制了。我必须向你道歉……

叶：没有什么了，可是李白龙，我希望能够得到你的帮助。

李白龙：我引以为傲的滑行技能可以帮助穿过狭小的区域。



取得特殊灵李白龙(Lee Pai-Long)(05)。

区域36：场景1右下方可以取得灵Kamaitachi(48)。

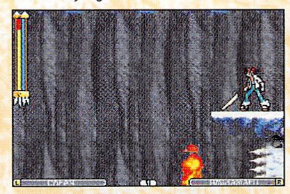
区域37：场景1中部乘升降梯下行，在左下方取得重要道具左拖鞋（Left Sandal）。



从场景右下方利用灵李白龙穿过狭缝，离开本区域。

区域38：场景1启始处消灭一个巫女状的敌人后取得灵Vodianoi(68)。装备上这个灵后可以使叶在水下的动作跟陆地上一样灵活了，氧气的消耗也要比不装备时小得多。

区域39：从场景1的右上方进入场景2，然后再从场景2的左下方回到场景1，可以取得重要道具圣木刀（HolyWood Sword）。



现在蜥蜴郎的灵能力得到提升，可以推动大的木箱了。



从场景1的右下方进入场景3，利用蜥蜴郎的新能力推开阻碍的大木箱。

场景3右下方利用李白龙穿过狭缝可以得到道具Magatama Bead。

赵子明	一个月内卖了GC&SP，买了PS2&PSP，我由一任FAN迅速转为一索饭。
读者资料	男，16岁，河北省石家庄市裕华区青园街347号富强小区沁舒园12-4-503，050021

再次回到区域32，场景2左下方利用李白龙可以通过了，取得灵Nizba(56)。

区域40：场景1开始处用蜥蜴郎移开大木箱，再利用瑞瑟格钩住圆环跳到左上方的平台上，取得重要道具熊爪(Bear Claw)。



场景2的右上方暂时无法通过，从右下方来到场景3。最后从场景3的右侧离开本区域。

区域41（BOSS战）：

开始时要在BOSS的不断追击下向上方跳，这里不能失误，否则就会GAME OVER。只要可以平安的跳到最顶层就可以进入真正的BOSS战。

BOSS战心得(叶vs食人怪)：

虽然BOSS看起来个头不小，但是并不是很难对付。首先因为BOSS体型庞大的关系，动作也相对比较缓慢。注意观察BOSS身上的颜色变化，会由蓝逐渐变成红色，当变成红色时就表示它是处于暴怒状态。躲避BOSS攻击的最好办法就是利用下层的空间，使用李白龙的技能与BOSS周旋，在其攻击的僵直时间里从下层绕到它的背面去攻击。但是即使躲在下层也不是很安全，它会拿棒子扎向叶，而且如果它发怒使了地震，下层的钉板也会因为震动而落下，假如叶正巧在钉板下面的话也会被攻击到。不要花太多的SP在阿弥陀丸流真空佛陀斩上，留一些给李龙白的滑铲技能吧。



打败BOSS后会得到道具The Tome of the Shaman。

食人怪：小孩，看不出来你还挺厉害。

叶：哈哈，你也不错嘛！

食人怪：啊啊啊啊！！

叶：问下，这是什么地方？

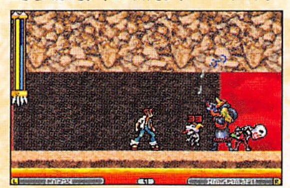
食人怪：这是一个神圣的却又不安宁的山庄，这里汇聚了全世界的悲痛和憎恨。这里可容不下你这样的小毛孩，赶紧回家去吧！

叶：对不起，我必须从这里通过，已经没有退路了。

食人怪：嗯，估计你也不会是个普通的小孩，（把你都打趴下了可能是普通小孩吗？）你是否考虑要个鬼在身边？反正我现在也没办法阻拦你了，随便你吧。但是我警告你，前方的路可不平坦哦！

取得特殊灵食人怪(Great Ogre)(43)。

区域42：场景1中开始处遇到的吟游诗人后取得灵Jose(39)。



继续前进左侧绿色的火墙暂时还没办法打破，利用米格的大跳跃从一个小的升降平台跳到右上方进入场景2。在这里可以取得重要道具护身符(Talisman)。



这里李白龙的灵能力升级，可以实现在狭窄区域的踩墙跳（也叫三角跳）。



回到场景1从右下的口进入场景2，利用李白龙升级后的技能，经过2次连续的踩墙跳后从本区域脱出。

区域43（BOSS战）：

叶来到这里，却发现道莲正躺在地上，

叶：道莲！

道圆：我不会让我心爱的侄子从这里通过，当然你也不行！

BOSS战心得(叶vs道圆)：

因为战斗是在龙身上进行的，起伏不定对叶的正常移动相当的不利。BOSS的尾部攻击分两种，一种是连续的突刺，另外一种就是扫一下。前者相对难躲一些，因为地面不平相当程度地影响了叶的移动速度，建议用小跳来代替正常的跑动，这样至少不会被卡住而跑不掉。对于后者那种尾部攻击躲起来就要容易一些，只要跑到画面的右端即可。但是因为这两种尾部攻击都附加毒攻击，所以此战之前多准备几瓶解毒药是没错了。当龙头缩回去的时候就可能会发动这两种尾部攻击，但是也有可能是头部的冲撞攻击，所以一味地向

画面右端躲也不是很安全。嘴部的火焰攻击有很长地时间的前兆，躲避起来应该还算容易。牌位攻击基本可以无视，统统打掉就好了。攻击BOSS的最好时机就是他用头冲撞后的那段时间，可以用阿弨陀丸流真空佛陀斩痛殴之！



打败BOSS后会得到道具The Tome of the Shaman。

道圆：你现在好强啊，叶。也许真的能够打败叶王也说不定。

叶：道莲呢？

阿弨陀丸：叶！你看，那里有脚印！

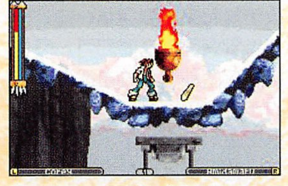
道圆：哦天啊！为什么我的侄子做这么愚蠢的事？！他是我们家唯一的香火，无论如何我也要做些什么才可以。

叶：我会帮您把道莲找回去的，请安心回Dobie Village吧。

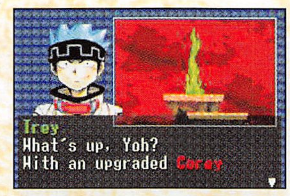
道圆：但愿如此。我会把我的大道龙的力量暂时借你使用。它可以帮你瞬间到达已经通过关卡的关底。

取得特殊灵GrandTao Dragon（大道龙）（09）。

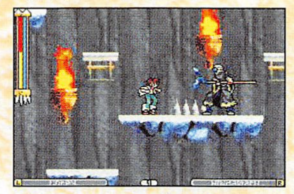
区域44：场景1中从右上方来到场景2，取得重要道具Ikupasui。



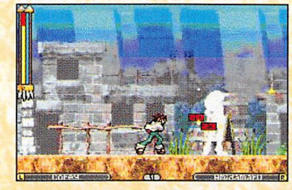
可乐乐的灵技能升级，可以冻住绿色的火墙。



从场景1右下破坏掉绿色火墙后来到场景2，打死放冰鸟的魔法师后可取得灵Badbh(67)。



区域45：场景1中消灭唯一一个敌人后可取得灵Spirit of All(46)。



区域46：

场景2自动发动剧情：

叶王：忘记它吧，席巴……

席巴所拥有的5个精灵飞到了世界各地……

叶王：灵魂猎人的行动已经开始了，现在你无论如何也无法阻止他了！

Opacho：我们是不是在这里呆的时间太长了，叶王大人，我们该走了？

叶王：你说的没错，Opacho。

当叶赶到这里时……

叶：你还好吗？席巴！

席巴：我没什么，可是叶王！一定要阻止他！

叶：我到现在都不清楚他到底想要做什么？只为了一个通灵人的世界？为什么他希望得到别人的灵魂？他这样做一定有他的原因。

席巴：难道你想就这么看着他为所欲为？！

叶：我想通灵王应该要小心对待每一个人，你应该知道的。他会让每个人生活都变得更简单，可是事实告诉我如果叶王真的成为了通灵王，那么一切都将会向相反的方向发展。为了对世界上千千万万的人负责，我必须要阻止他！

席巴：我只能说祝你好运了，叶王现在的目标是精灵王。但是想要到达那里可不是件容易的事。道路已经被我用神谕阻挡。你必须找到我的那5个精灵组成图腾炮来摧毁掉神谕，这样才可以通过。它们都在刚才的事故中散落到世界各地，你一定要找齐它们！



场景4中要利用李白龙的踩墙跳技能，在两排下落的石柱间跳跃着来到上面的平台。

区域47（BOSS战）：

Ponchi&Konchi：救命啊！救命啊！

Tamara：啊！好可怕！！我刚才把这本书扔掉，就突然出现两个可怕的灵。

阿弨陀丸：Tamara！！

叶：我会来对付他们的，你快回Dobie Village的，Tamara！

Tamara：好的！

Ponchi&Konchi：那祝你好运！我们走了。

叶：等等，我需要你们来给我带路。

Ponchi&Konchi：啊啊啊！

什么？不要啊！我们还想放松休息呢……

Tamara：你们就带叶过去吧！

Ponchi&Konchi：好吧，不过事先说明，我们只负责带路啊！

取得灵Ponchi(20)Konchi(21)。

前行不远就看到了Tamara所说的两个灵，一场恶战又将打响。

前鬼&后鬼：知道秘密的人，都必须去死！！

阿弭陀丸：来吧！

BOSS战心得（叶vs前鬼&后鬼）：

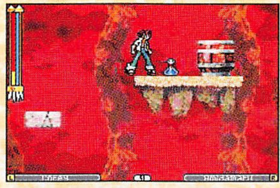
开始在一个下落的场景中，注意躲避敌人的伤害，同时还可以得到一些道具的奖励。落到下面的战斗场景后，这里有下落的三组石柱，中间是岩浆。虽然左右两边有相对安全的平台，可是绝对不能长时间驻留，因为BOSS的多种攻击方式会毫不留情地向你冲过来，那么点可怜的地方根本没办法进行躲避。要利用李白龙的踩墙跳技能在不断落下的石柱中寻找落脚点。同时寻找攻击敌人的时机。本战的难度比较大，需要耐心迎战。



打败BOSS后会得到道具The Tome of the Shaman以及灵Zenki(15)Kohki(16)。

区域48：场景1左上方取得重要道具Elixir。

爱丽莎的灵技能升级，装备上后就可以通过有睡眠瓦斯



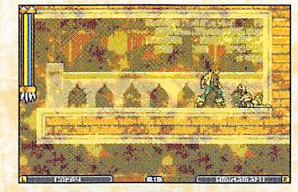
的场景。

在刚才取得Elixir的平台上，从木箱上利用米克向右大跳跃，可以来到左端的一个平台上，取得道具Magatama Bead。

从左上方进入场景2，在场景2的左端取得钥匙进入场景3。

场景3中利用李白龙的踩墙跳通过。

区域49：装备上爱丽莎进入本区域。场景1左上方取得席巴的五精灵之一Silver Rod(62)。



中部的一个平台上打死一个敌人后可取得灵Chuck(34)和道具Magatama Bead。

经过区域25来到区域50：

场景1左上方平台取得灵Sariel(74)。右上方平台取得道具钥匙，打开中部的门从右端离开本区域。



区域51：场景1右上方取得重要道具Jaguar。

米克的灵技能升级，可以撞开石墙。（使用方法是↓+L/R键）

区域52：场景2中部再次打死一个吟游诗人（这是第几个了？）取得灵Carlos&Joao(35)。



中部的平台上取得席巴的五精灵之一Silver Wing(63)。



区域53：场景1右上方的一个平台上可取得道具Magatama Bead。场景3右上方取得灵Korogahi(49)。

区域54（BOSS战）：

道莲：什么也不要说，开始战斗吧！

BOSS战心得(叶vs道莲)：

道莲的移动速度很快，但是攻击的速度却有些慢。这样就有足够的时间进行准备。不要与其过分的近身，因为他近身的攻击非常多，看好他攻击动作出来以后绕到他背后再进行攻击。当道莲HP在50%以下时会召唤马孙出来。马孙的重拳威力相当大，稍有不甚就会被秒杀，不过马孙的动作同样很慢，并且在受到一定攻击就会退回去，所以只要别上去硬拼终究会战胜的。

打败BOSS后会得到道具



The Tome of the Shaman。

道莲：其实我从一开始就知道不是你的对手，你把马孙也带上吧。你别想歪了，我可不想跟你成为一伙人。只是想让你阻止叶王。

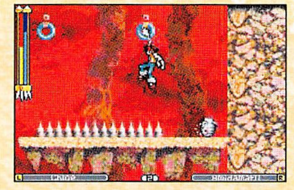
叶：这件事就交给我好了。

道莲：本来我是不应该这样做的，可是现在我败在你手里，我也没有别的更好的办法。

叶：呵呵，好吧，回见了。莲！

取得特殊灵马孙（Bason）(08)。

区域55：场景2中利用瑞瑟格通过一串连续的圆环，在右上方取得席巴的五精灵之一Silver Horn(60)。



场景3左下方打死一白衣僧人后可取得灵Shaolin(22)。

区域56：场景1利用米格的升级技能将石墙破坏通过。场景3中部打死一吟游诗人取得灵Pancho(40)。



区域57（BOSS战）：

BOSS战心得(叶vs麻仓叶明)：

可能因为只是一场爷爷和孙子的友情切磋，这应该是本游戏中最简单的一个BOSS战。爷爷的攻击方式只有一种，就是地灵符。当把他的HP打到濒死状态后，他会放出N多地灵符，只有全部消灭掉才算取得胜利。



打败BOSS后会得到道具The Tome of the Shaman。

叶：爷爷，你怎么会在这？

麻仓叶明：你现在还没有打败叶王的实力，你还没有足够的巫力。但是你已经下定了决心是不是？

叶：我一定要阻止他！

麻仓叶明：我就知道你会这么做。记住了，你是麻仓家族的一员！不要让我们失望哦。把这个带上吧。命运掌握在你的手中，好好干吧，我的孩子！

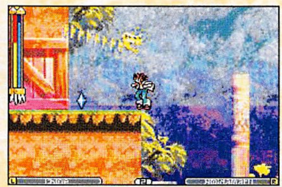
取得重要道具古物(The Antiquity)，阿弭陀丸灵技能升级。增加一种灵攻击，可以对半个屏幕敌人进行攻击的"Into the Antiquity"（↑+L/R键）。阿弭陀丸流真空佛陀斩的威力也得到了一定的增强。取得灵Shikigami(36)。

区域58：场景2的左上方取得库巴的五精灵之一Sliver Shield(61)。



场景3左端用米格撞开石墙可取得Book of Learning Ⅲ，习得攻击技↓↑+B键。

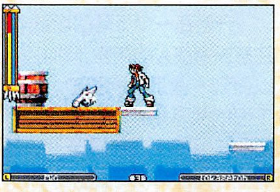
区域59：场景1中会有石板从上方不断地砸下来，最好用米格进行冲刺，找到合适的凹槽进去躲一下。在某个凹槽中可以取得道具Magatama Bead。场景2开始处杀掉龙头的敌人可以取得灵Skelesaur(44)。



并且可以取得重要道具Crystal Pendulum。

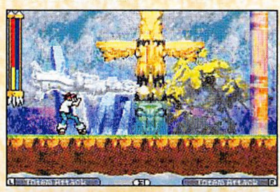
瑞瑟格的灵技能升级，水晶坠可以伸缩的距离比以前的更长了。

再次回到区域45：在场景2中部的一个高台上取得席巴的五精灵之一Silver Tail(64)。



至此五精灵收集完毕！

区域60：场景1神谕前将60—64号灵同时装备在身上，就可以发动图腾炮。



场景2利用升级后的瑞瑟格钩在几个移动的环上，最后冲右上方进入场景3。

场景3右端可以取得灵Oni Fire Tama（51）。

场景4中可以取得重要道具



范云茂	希望SP与PS一样贵，卡带与FC卡一样贵，众小编一定要抽我。
读者资料	男，40岁，安徽省芜湖市鸠江区法院执行庭，241000

战斗服（Battle Clothes）。

区域61：场景1开始处利用李白龙的踩墙跳可以获得道具Magatama Bead。右下方可以取得灵Tao the Great(23)。

区域62（BOSS战）：

马克洛：现在就停在这里，不要再前进了，叶！

叶:哦,你是X-laws来的吧。

马克洛：我是马克洛，你竟然能记起我。

叶：你来这里到底想跟我说什么?

马克洛：虽然对我来说你既不属于对我们有利的一方，也不是敌对势力的成员。但是上次你没加入我们组织也就算了，还要顶撞我的上司。我要你像叶王那样接受惩罚。让你看看什么叫愤怒的正义！

BOSS战心得（叶vs马克洛）：

BOSS因为是巨型灵，在战斗中也表现出很大的体形优势。一共分三种战斗距离。第一种时是攻击不到BOSS的,只要专心躲避攻击就好。第二种时要同时躲避BOSS的剑和身体的攻击。尤其是身体压下来时的覆盖面太广,不是太好躲。不过只要熬到第三种近距离时就好办了。只有空中的两个会发射子弹的小型机器有攻击效果。而BOSS的弱点则大面积的暴露出来，这是攻击的最好时候。也可以适当地打掉一两个小型机器，但是打掉以后马上就会再生，意义不大。

打败BOSS后会得到道具



The Tome of the Shaman。

马克洛:正义必定会胜利!!

贞德：够了！！马克洛！！

叶：贞德……

贞德：马克洛，我相信未来，我已经把所有希望都寄托在他的身上了。

马克洛:可是,贞德……算了,你最好还是带着我的灵吧。

贞德：只有被选中的人才能做到这一切。去吧，在时光的黑暗中胜利的光芒将指引着你前进的方向！

取得灵Michael(17)。

区域63：场景2开始处需要用米格撞击不在同一直线下的石墙,方法是先按↓+L/R键,然后再跳。这样就可以实现了。从场景2的右上乘坐升降机上去，在左上方来到场景3，可以取得灵Gororo(24)。

开启第一个蓝色光柱，进入地图2。

区域64:场景2中可获得道具Magatama Bead。左下方的神谕现在图腾炮的威力还炸不掉。

区域65:场景2左上方打死灯神敌人可以获得灵Jen(78)。场景3左上方用米格打开石墙取得重要道具Red Dobie Ring。



图腾炮的等级提升，可以炸开红色的神谕。

区域66：场景2有一个打不死的机器人,要趁他抬脚时从下面穿过去,从地图2回到地图1。

区域67:场景1下部可以取得灵Black Raven(66)。场景2右上用米格破坏一个石墙后打死吟游诗人取得灵Zapata(41)。

场景最右上方的平台可以取得特殊道具Sword of Thunder。



马孙的技能升级。

开启第二个蓝色光柱，进入地图2。

区域69：场景1中部用米格破坏一处石墙后取得道具Magatama Bead。场景2中左上方攻击一女性敌人取得灵Ashcroft(32)。



区域70:还要从一个机器人跨下走一回……再次回到地图1。

区域71：攻略要点无。开启第三个蓝色光柱，第三次进入地图2。

区域72：场景2中消灭一个小绵羊状的敌人可以获得灵Mama(14)。

区域73（BOSS战）：

叶王:真是让我太失望了,我还以为你可以能变得更强一点呢。看来我真是看错你了。对你这样的弱者我真的没半点的兴趣。

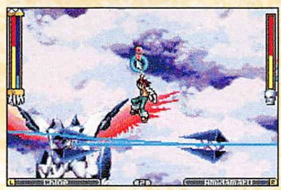
叶：等等！

伦切斯特：你的对手是我！

BOSS战心得(叶vs伦切斯特)：

BOSS战的前半部分仍然是逃命，注意攻击天空部分可以发射子弹的机器，尽量不要让它有从屏幕右边出来的可能，

一直跳跃着攻击封杀掉。当进入正式BOSS战后，BOSS的本体攻击并不可怕，要命的仍然还是天空上飞的机器。注意看空中的圆环,每隔一段时间巨型灵就会飞走,这时叶就必须依靠瑞瑟格钩在圆环上保命。不过会有发射激光的机器飞过来捣乱，前期它们并不转向，比较好应付,可以选择跳到最靠边的圆环上,将机器都吸引到向一个方向攻击最好,如果不是的话就考虑跳向别的圆环了。因为两个机器的攻击高度不同,躲避单独一个问题不大。但是后期的机器会转向，无论你跳到哪里都会被扫到，其实这里也不是没有办法躲避，死点就是将水晶坠的线缩到最短，然后始终悬在一个圆环上，这样刚好激光扫不到，如下图。



打败BOSS后会得到道具The Tome of the Shaman。

伦切斯特：你不愧是叶王殿下的兄弟……

阿弭陀丸：伦切斯特！保存点你的能量,不要再说话了！

伦切斯特：这些……已经不重要了……他们……我……

叶：……伦切斯特？

阿弭陀丸：他的眼睛虽然还睁着，可是似乎已经没有意识了……

取得灵Cifer(53)。

区域74：场景1的右上方进入场景2取得道具Magatama Bead。场景3开始处打死一个吟游诗人后取得灵Miguel(42)。从地图2回到地图1。此时红色光柱被开启，进入地图3。

区域75：

叶：？这里怎么会有只猫？

阿弭陀丸：那也是一个灵！而且不是普通的灵！

Matamune：HI！是你爷爷叫我来帮助你们的。

叶：他好像什么都没告诉我……

Matamune：你的心会告诉你自己真实的想法。

叶：那好，欢迎你的加入。

阿弭陀丸：你真打算让它加入我们？！

Matamune：我的名字叫Matamune，已经服侍你们麻仓家1000年了。也算是麻仓家族的半个成员了吧。真的很高兴你能够接受我。

取得灵Matamune(54)。

区域76：场景1开始处的灵暂时拿不到。场景3是黑暗场景,由于暂时还没有拿到可以免疫黑暗的灵，所以只能摸黑前进。用李白龙的滑铲躲避不断压下来的机关。

区域77：场景1先到左下方取得钥匙，这里要先把红色的鸟状敌人先消灭，否则实在是碍事。利用瑞瑟格挂住上下移动的圆环，然后再利用李白龙的踩墙跳才能跳进钥匙所在的满是钉墙的窄小区域里。出来时也一样要用到李白龙的踩墙跳。到场景中部打开门取得另一把钥匙，开门就可以离开场景1。

场景2的右上方可以取得灵Gundari(77)。

区域78（BOSS战）：

叶王:欢迎光临,这里是精灵之王的中心……是地球上所有灵魂的起源地以及回归地。借助它的力量我就可以成为通灵王，然后创造一个没有低劣的人类的通灵人世界！！

叶：我不会让你得逞的。

叶向叶王后面的灵使出了一招阿弭陀丸流后光刃，结果对方毫不在乎……

叶王：哼哼！太渺小了……

BOSS战心得(叶vs火之灵)：

本战的难度比较大，战前准备比较重要,主动灵中除了阿弭陀丸外,建议装备上米格用来加快移动速度。而被动灵中一定要装备上74号灵，就是减少火伤害的。因为这个BOSS几乎所有攻击的属性都是火，装备上这个灵可以大幅度地降低损耗。本战始终是在运动中进行的,后面就是一面巨大的火墙一直赶着叶走。火之灵放出的小火球是可以打碎的,一定要在其分散前打破,其它的攻击多半需要依靠地形进行躲避,一定要随机应变,否则会死得很惨。

叶王：什么？！火之灵被打败了？！

叶：等等，叶王！我有话要说……

叶王又不见了……

取得灵火之灵（Spirit of Fire）(79)。

开启一道蓝色光柱后继续向下个区域前进,胜利就在眼前。

区域79：场景2中先利用米格从右端跳上中间层，然后在右端利用瑞瑟格钩住连续几个圆环来到上层。最后再次利用米格从左上方离开本场景。

从场景5降到下层返回场景3可以取得道具Magatama Bead。

区域80：场景中从下图位置利用米格加速跳，可以找到连续的圆环。

利用瑞瑟格一直跳到左上

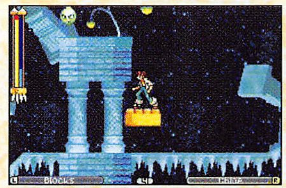
王龙虎 美丽的游戏世界是我们的天堂。
读者资料 男，22岁，乌市解放北路61号江岛新酒店5楼，830000



方的平台上，再利用李白龙的踩墙跳来到上面的场景，将机器爆龙打爆后一定要将里面的小机器人也打死，这样才可以取得灵Blocks(13)。

以下部分为正常流程因为能力不足而无法到达的场景或无法取得的道具和灵，虽然不影响正常结束游戏，但是追求完美的玩家可以在爆机前将其补完。

区域76：得到13号灵后来到1号场景，在高台的旁边放一个垫脚，这样就可以轻松得到灵Pascal Avaf(12)。



区域44：场景1左下方用米格破坏石墙可以取得道具Magatama Bead。

区域40：场景2右上方用米格破坏石墙后用升降梯进入场景4，在场景4右上取得灵Enra-Enr(50)。

区域82：利用组合灵90乘船穿过区域81。来到区域82后打败一个黄色巨型机器人或取得灵Golem(25)。

区域83（BOSS战）：

战胜隐藏BOSS——Migister后取得灵Triglav(10)和道具The Tome of the Shaman。

区域48：从场景2的左下方进入场景3，可以用米格破坏掉石墙。利用李白龙的踩墙跳和瑞瑟格的灵技能取得里面最上方的灵Tamegoroh(76)。

区域18：场景3左下方用蜥蜴郎推开大木箱取得灵Orona(26)。

区域22：场景1左上方利用李白龙滑铲取得灵Gabriel(71)。

（至此所有的灵全部取得）

最终区域84(最终BOSS战)：

叶王：人类是让人厌恶和低劣的群体。他们破坏环境为的只是一己私欲。他们是寄生虫，是该把他们从这个星球上彻底铲除的时候了！

叶：难道你还不明白吗？通灵人本身也是人类！

叶王：你不会明白的，时间会证明我所做的一切都为了让未来走向光明！

BOSS战心得(叶vs叶王)：

因为叶王始终都是在空中所以攻击上不是很顺手。他身边的火焰没有攻击力,即使碰到也没有关系。BOSS的攻击方式并不太多。除了那个范围超级大的火柱攻击外，其它的好躲避。注意地面上还有个小绵羊状的敌人，一定不要小看它，经常会被它一撞就会被连锁攻击。叶王发出的黑洞攻击可以将叶石化并且还吸SP,尽量不要被粘上。本战还是需要一些耐心，不用急于进攻找到合适的机会再动手吧。不过作为最终BOSS显然感觉对方并没有拿出全部的实力。

叶王：你现在一定很得意吧！叶！我需要你变得更强一些。也许有一天我们还会合作呢……怎么样？

趁着叶的一时大意，叶王竟然把叶身上所有的灵都抢走了，只剩下侥幸逃出来的阿弨陀丸。没有退路了，握紧手中的武器，拼了！

BOSS战心得（叶vs叶王进化型）：

叶王的攻击方式全部都是以前我们使用的，俗话说知己知彼，百战不殆。虽然强悍，可是我们还有阿弨陀丸。因为叶王的攻击方式比较多变，这里也实在不好说该用怎么样的打法，临场发挥了，或者就是拼血。还好叶王的防御并不高，趁着他使僵直时间长的技能时多砍几下吧（比如马孙那个技能）。



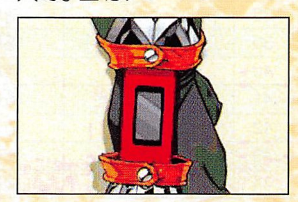
当叶一行人回到旅馆后,他仍然还像往常一样,就好像什么都没有发生过。但是最终叶王到底怎么样了?叶没有说关于他的一个字,安娜也没有过问……通灵王大会还在举行着。

“我喜欢这样，没有争斗，平静地享受生活。”

可是不久以后，争夺通灵王的战斗又会开始。

精灵王……那是这个星球上所有灵魂的起源，也是它最终归宿的地方……

那是多少人梦寐以求的强大力量……如果它真的落在坏人的手里呢？



部晗	岁月如梭，忘记生存那说，游戏相伴，享受岂止一般！？
读者资料	男，20岁，黑龙江省大庆市乘二村11-22-3-402室，163411



全灵详细列表



文/黑毛刺猬

编号	名称	类型	消耗巫力	产生效果
01	Amidamaru	攻击类	60/25/110	三连斩/放出剑气/召唤精灵之剑
02	Tokageroh	辅助类	8	推木箱（升级后可推大木箱）
03	Corey	攻击/辅助类	30	冻住火焰墙和敌人
04	Mic	辅助类	15	冲刺/击碎特别的墙壁
05	Lee Pai-Long	辅助类	4	下滑铲/三角跳
06	Chloe	辅助类	1	钩住吊环
07	Eliza	效果类	不消耗	防御毒气和睡眠瓦斯
08	Bason	攻击类	60/50	使用中华舞斩/刀幻境
09	Grand Tao Dragon	辅助类	12	召唤大道龙直接跳过已走过的关卡
10	Triglav	辅助类	140	返回起始地
11	Magnescope	辅助类	1	观察四周
12	Pascal Avaf	辅助类	3	在空中静止
13	Blocks	辅助类	75	制造积木跳台
14	Mama	辅助类	4	变成小羊并高速移动
15	Zenki	辅助类	2	阻碍前方敌人攻击
16	Kohki	辅助类	2	阻碍后方敌人攻击
17	Michael	攻击类	62	发出天使攻击
18	Kanta	辅助类	12	使敌人动作变慢
19	Gussy kenji	攻击类	15	使用拳击攻击
20	Ponchi	辅助类	6	狸猫盾
21	Konchi	攻击类	30	放出丘比特之箭，射中敌人后使敌人混乱
22	Shaolin	攻击类	36	发动波动拳
23	Tao theGreat	攻击类	50	召唤大道王攻击
24	Gororo	攻击类	30	强劲的冰拳
25	Golem	攻击类	38	发出扫射型激光
26	Orona	辅助类	60	使敌人一定时间内停止行动
27	Yamagami	辅助类	3	发出四个火球在游戏者身边旋转
28	Mash	辅助类	110	宣判敌人有罪还是无罪
29	Blaumro	攻击类	12	皮鞭攻击
30	Footballer	攻击类	19	野蛮冲撞
31	Shion-shion	辅助类	4	圆盘攻击
32	Ashcroft	攻击类	20	投掷标枪
33	Jack	攻击类	4	扔小刀
34	Chuck	攻击类	20	召唤杀人木偶手枪三边射
35	Carlos＆Joao	攻击类	30	仙人掌实体化，攻击到敌人时爆炸
36	Shikigami	攻击类	6	放出叶子式神 媒介为叶子
37	Chimi-Moryo	攻击类	4	放出小鬼使敌人变慢 媒介为石头
38	Antonio	辅助类	2	放置一个乱闹的娃娃 媒介为傀儡
39	Jose	辅助类	2	放置一个乱闹的娃娃 媒介为傀儡
40	Pancho	辅助类	2	放置一个乱闹的娃娃 媒介为傀儡
41	Zapata	辅助类	2	放置一个乱闹的娃娃 媒介为傀儡
42	Migvel	辅助类	2	放置一个乱闹的娃娃 媒介为傀儡
43	Great Ogne	攻击类	20	小鬼追赶敌人 媒介为鬼角
44	Skelesaur	辅助类	12	发出地狱之火

梁志成	等了两年，终于增加页数了，真是太高兴了，我以后还会继续支持《掌机迷》的。
读者资料	男，19岁，广东省江门市新会区帝临南路13号812，529100

45	Gledhill	攻击类	20	扔钉子，有时会使敌人受到伤害为999
46	Spirit of All	辅助类	3	变身为木乃伊（防御增加,但行动缓慢,不能攻击）
47	Skunk	攻击类	5	放出恶臭的气体
48	Kamaitachi	攻击类	15	用手臂抽打敌人
49	Korogashi	攻击类	50	大木槌攻击
50	Enra-Enra	辅助类	3	在前方制造一个分身
51	Oni Fire Tama	辅助类	15	放出巨大的火球
52	Jangalian	辅助类	100	召唤小精灵从地下挖宝（多为钱和道具）
53	Cifer	攻击类	60	使用大杵攻击（使敌人眩晕）
54	Mata mune	攻击类	160	召唤股宗的杀鬼大刀攻击
55	Iam	效果类	不消耗	攻击力上升1级
56	Niz ba	效果类	不消耗	防御力上升1级
57	Dreisa	效果类	不消耗	最大HP上升1级
58	Yophia	效果类	不消耗	速度上升1级
59	Frankensteiny	效果类	不消耗	移动速度上升1级
60	Silver Horn	效果类	不消耗	攻击力上升二级
61	Silver Shield	效果类	不消耗	防御力上升2级
62	Silver Rod	效果类	不消耗	最大HP上升2级
63	Silver Wing	效果类	不消耗	速度上升2级
64	Silver Tail	效果类	不消耗	移动速度上升2级
65	Mosuke	效果类	不消耗	攻击力上升1级
66	Black Raven	效果类	不消耗	速度上升3级
67	Badbh	效果类	不消耗	解除冰冻状态
68	Vodianoi	效果类	不消耗	减少水中的阻力
69	Deht the Viking	效果类	不消耗	停止在冰面滑动
70	Raphael	效果类	不消耗	加长立足点
71	Gabriel	效果类	不消耗	在黑暗处照明
72	Uriel	效果类	不消耗	掉下坑时减轻损伤
73	Metatoron	效果类	不消耗	减少在钉子上的损伤
74	Sariel	效果类	不消耗	减少火的损伤
75	Eemiel	效果类	不消耗	减少电的损伤
76	Tamegoroh	效果类	不消耗	静止时恢复HP
77	Gundari	效果类	不消耗	有时会使敌人停止攻击
78	Jen	效果类	不消耗	神灯精灵，杀敌数达到50会有特殊奖励
79	Spirit of-Fire	效果类	不消耗	攻击敌人时恢复HP
80	Totem Attack	攻击类	160	召唤图藤炮攻击（60.61.62.63.64组合）
81	Ray of Light	攻击类 150	X队天使攻击	（17.71.72.73.74组合）
82	Mega Memorial	辅助类	不消耗	当HP变为0时复活（55.56.57.58组合）
83	Jaguarman	辅助类	4	变身成豹人在空中滑翔（04.12组合）
84	UltraCavalryChg	攻击类	100	中华黄金舞斩（08.66组合）
85	Grande Phantasma	攻击类	3	召唤巨大幻象（38.39.40.41.42组合）
86	Force Field	辅助类	80	前鬼和后鬼的保护层（15.16组合）
87	Explor kick	攻击类	45	踢不远处的敌人（05.22组合）
88	Final Beam	攻击类	70	最后之光（48.49.50.51.52组合）
89	Blizzard	攻击类	60	冻住多个敌人（03.24组合）
90	Viking ship	辅助类	12	召唤维京人的船（67.68.69组合）
91	Javelin Tear	攻击类	70	放出标枪之雨（32.33.34组合）
92	Homing Laser	攻击类	77	发出追踪光线（25.36组合）

刘鑫义	趁学习与游戏没发展到光对暗这种老矛盾时，先搞好学习，别像我这样到了难以选择的地步那就麻烦了。
读者资料	男，18岁，广西省合浦县廉景花园D区三巷9号



JUMP明星大乱斗终于发售了,本作给人的第一感觉就是华丽、热血!能控制自己喜欢的漫画角色进行战斗的感觉实在是太爽了，多人对战的爽快感更上一筹!

文/ZORO　责编/翔武

NDS		
任天堂	ACT	对应触笔
2005.08.08	5040日元	1-4人用

模式介绍

Jアドベンチャー：在JUMPWORLD中冒险，收集漫画格。

通信プレイ：支持2-4人通信对战，多卡对战时可以使用自己的漫画组，一卡多人对战只能随机使用默认的4个漫画组。

バトル：对COM模式，在这个模式中可以设定1-3个COM，并且可以给他们使用自己的漫画组，进行混战。

デッキメイク：制作漫画组，最多可以制作10个。

コマずかん：漫画格图鉴，可以查看自己已收集到的漫画格。

オプション：游戏的各种设定。

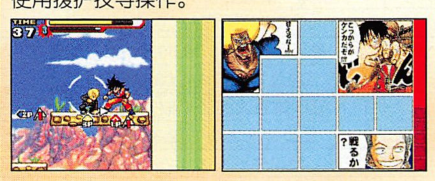
基本操作

移动：方向键←或→，按↓+A或↓↓可以从平台上跳下。

跳跃：根据按A键的力度可以做出大跳或小跳，按两次A可以二段跳，部分角色可以三段跳。

攻击：B键为弱攻击，Y键为强攻击，通过配合不同的方向键可以使出不同的招数。在防御中按B键或Y键可以用出吹飞攻击。X键为必杀技攻击，↑+X可以使出必杀技2。

卡组操作：点击下屏的漫画格可做出换人、使用援护技等操作。





名词解释

J魂：角色的体力槽，每个参战角色都有自己的J魂。

必杀魂：角色的必杀槽，是通用的，通常攻击敌人以及获得金币可以恢复必杀魂。使用必杀技、连携技、援护技、支援技都会消耗一个必杀魂。

ステージの壁：场地两边的界线，可以用攻击破坏掉。掉到外面同样算做KO。

K.O.：击倒对手、将对手打出界外既算做KO。角色被KO后，会在漫画组中自动恢复J魂，恢复满后既可使用，漫画组中的所有角色都被KO后，稍等片刻既可全恢复。

ヘルプコマ：支援格，战斗中点击它便可使用支援技，占一格漫画格。

サポートコマ：援护格，战斗中点击可以使用支援技，占2-3格漫画格。

バトルコマ：战斗中可以参战的角色，占4-7格漫画格。

セリフコマ：台词格，在台词格的空当中填入相应的人物便可变为援护格和战斗格。

ヘルプ：支援技，在战斗中使用可以使自身附加效果，可以在空中使用。

サポート技：援护技，召唤援护格中的角色做出援护攻击，不能在空中使用。

必杀技：角色用X键使出的攻击技能。

ドリームコンボ：梦幻连续技，点击现在

正控制的角色开始启动，然后再迅速点击其他参战人物的漫画格，便可使用出梦幻连续技。

连携技：在获得努力、胜利、友情这三个格后（缺一不可），可以用这三个格子把两个参战角色连到一起（注意箭头方向），然后在战斗中点击这三个格子中的其中一个，两个参战角色便会用相应的技能同时攻击，部分角色可以使用连携必杀技。

リングアウト：将对手打出界外就称为リングアウト，同样被视为KO。

属性及相克关系：属性分为力、知、笑三种，援护人物和参战人物都带有属性，参战人物的属性分自身属性和必杀技属性。相克关系为“力克知、知克笑、笑克力”。相克会给对手带来较大的伤害。

游戏规则

在战斗中可以随时更换参战角色，把对手KO或者打出场外可得1点，自己出界或被KO会被扣掉1点。通常模式下在规定时间内，得点最高的玩家获得胜利。其他模式以及游戏中关卡的胜利方式都不同，在此不多介绍了。

组建漫画组

漫画组分为主漫画组（下屏的20个格子）和最右边的副漫画组（5个小格）。主漫画组既是战斗中使用的，副漫画组是存放备用漫画格用的。一个基本的漫画组需要1个战斗格，1个援护格和一个支援格构成。

组建漫画组之前要先用相应的支援格填到台词格中，使它变成战斗格、援护格，再把这些格子放到漫画组中，有一点要说明一下，部分角色之间有补正，可以利用这一点来提高参战角色的能力，如何安排好这些格子的位置，以便激发参战角色的最大能力是一个关键。另外，在一个漫画组的参战角色中，最好要有远程攻击必杀的角色，还要有擅长吹飞的角色（就是把对手打的很远），援护格和支援格最好有可以恢复J魂的能力，以及提高移动速度、隐形、无敌等能力，而攻击援护的最好找和参战人物属性不同的来担当。这样组出来的漫画组能力比较丰富，可以适应不同战斗。





由于本作在填台词格的时候要对这些漫画有一定了解，所以在本文后面会给大家一个比较全的漫画格对应台词列表，对不熟悉这些作品的玩家会有些帮助。

隐藏要素

连携必杀技

超·螺旋元气玉＝悟空＋ナルト

ゴムゴムのオラオラ！＝ルフィ＋承太郎

二人のファイナルフラッシュ！＝ベジータ＋ドンパッチ

泽井版オシリスの天空龙＝游戏＋ボーボボ

死ぬ气弾!?!?＝ツナ/リボーン＋ジャガー

立ち读みパラダイス！＝银时＋カカシ

お金はワシ(私)の为にある!＝两さん＋ナミ

大后光月牙＝叶＋一护

巫力増幅灵丸＝アンナ＋幽助

写轮眼世界 包围刃＝DIO＋サスケ

ウイングクロスショット＝アレン＋イヴ

んちゃはめ炮＝アラレ＋ゴテンクス

フュージョン·ボツ魔炮！＝ピッコロ＋Dr.マシリト

Wジャンケン！＝悟饭＋ゴン

反省したって、しゃーんなろー!＝サクラ＋ロビン

恼杀!メロリンキッス!＝カズキ＋サンジ

奥义！三千龙闪！＝剑心＋ゾロ

隐藏漫画格入手方法

条件	漫画格
战斗200次	悟天(支援格)
战斗300次	アフロルフィ(台词格)
战斗350次	田ボ(台词格)
战斗400次	九尾ナルト(台词格)
战斗450次	怒んパッチ(台词格)
战斗500次	咒引サスケ(台词格)
漫画格数420	黑崎一护(支援格)
漫画格数510	イヴ(支援格)
漫画格数540	卍解一护(台词格)
漫画格数655	ベジット(台词格)

漫画格&台词对照表

七龙珠			
人物	漫画格	技能	台词
ベジット	7格必杀技	超かめはめ波 ベジットソード	こいつが超ベジット！！！
悟空(变身后)	6格必杀技	超かめはめ波 元气玉	またな！
	5格必杀技	超かめはめ波 界王拳	オレはおこったぞ–！！！！！
悟空	4格必杀技	かめはめ波 フトンがふっとんだ！！！	フ、フトンが……ふっとんだ!!!
	3格援护技	界王拳	——
	2格援护技	かめはめ波	『じゃケツコンすっか!』『んだ!』
	支援格	攻击力UP	——
悟饭(少年)变身后	5格必杀技	亲子かめはめ波 怒り爆发	もうゆるさないぞおまえたち……
悟饭(少年)	4格必杀技	かめはめ波 魔闪光	わ わかりましたやってみます……
	3格援护技	魔闪光	——
	2格援护技	かめはめ波	うわ––ん！！！！
	支援格	——	——
ベジ–タ(变身后)	5格必杀技	ファイナルフラッシュ ビッグ・バン・アタック	——
ベジ–タ	4格必杀技	ギャリック炮 连续气功弹	サイヤ人は战斗种族だっ！！！！
	3格援护技	ビッグ・バン・アタック	きたねぇ花火だ
	2格援护技	ギャリック炮	——
	支援格	攻击力UP	——
ピッコロ	5格必杀技	魔贯光杀炮 魔空集中弹	——
	4格必杀技	魔贯光杀炮 自己再生	本気でやろう！
	支援格	——	——
ゴテンクス	5格必杀技	かんつぜんにおこったビ–ム ス–パ–ゴ–スト カミカゼアタック	イエ––イ！！
ゴテンクス	4格必杀技	连续ス–パ–ド–ナツ ス–パ–ゴ–スト カミカゼアタック	おわった…
ゴテンクス	3格援护技	连续ス–パ–ド–ナツ	パンパカパ–ン
クリリン	3格援护技	气元斩	气元斩！！
	2格援护技	太阳拳	太阳拳！！！！
	支援格	隐形	——
悟天	支援格	——	——
トランクス(少年)	支援格	——	——
龟仙人	支援格	——	——
ブルマ	支援格	——	——
デンデ	支援格	——	——
神样	支援格	——	——
ポタラ	支援格	——	——
仙豆	支援格	——	——
ネイル	支援格	——	——

孟帆　对于许多像我这样入手了NDS却又无力购卡的朋友们，我们要说："鄙视JS吧！"

读者资料　男，22，新疆财经学院市场营销2–1班，830012

棋魂			
人物	漫画格	技能	台词
ヒカル/藤原佐为	3格援护技	神の一手	——
	2格援护技	最善の一手	——

死亡笔记			
人物	漫画格	技能	台词
夜神月/リューク	3格援护技	裁き	仆は新世界の神となる
	2格援护技	暗跃	キラだから
L	3格援护技	监视	正义は必ず胜つということを
	2格援护技	名乘り	——
弥海砂	支援格	——	——

通灵王			
人物	漫画格	技能	台词
麻仓叶 白鹄モード	6格必杀技	无无明亦无 ふんばり温泉アタック	スピリットオブソード 白鹄
麻仓叶	5格必杀技	SOS阿弥陀流大后光刃 オーバーソウルスピリットオブソード	オーバーソウル スピリット オブ ソード
	4格必杀技	阿弥陀流后光刃 ヒトダマ豪速球	オイラは 何が何でもシャーマンキングになる
	3格援护技	ヒトダマ豪速球	ヒトダマ豪速球！！
	2格援护技	阿弥陀流 真空佛陀斩り	真空 佛陀斩り
	支援格	J魂缓缓恢复	
恐山アンナ	5格必杀技	ふんばりDASH 前鬼・后鬼つっこみ	「超・占事略决」ならもう全部覚えちゃったから
	4格必杀技	BINTA&幻の左 巫力无效化	あたしはイタコのアンナ シャーマンキングの妻だもの
	3格援护技	おかみパンチ	比べてんじゃないわよ
	2格援护技	BINTA	叶は战うわ
ハオ	3格援护技	甲缚式OS・黑雏 鬼火	未来王
	2格援护技	プリンセス ハオ	ちっちぇえな
	支援格	属性无效	——
ホロホロ	支援格	无敌	——
まん太	支援格	隐形	——
道莲	支援格	攻击力UP	——
阿弥陀丸	支援格	——	——

浪客剑心			
人物	漫画格	技能	台词
绯村剑心	6格必杀技	飞天五连击 飞天御剑流奥义「天翔龙闪」	おおおっ！！
	5格必杀技	飞天御剑流「龙槌・翔闪」 飞天御剑流「九头龙闪」	目醒める时は今なんだ！！！！
	4格必杀技	飞天御剑流「龙鸣闪」 飞天の读み	长州派维新志士 绯村刀斉
	3格援护技	飞天御剑流「龙巢闪」	大した杀人剑だ
	2格援护技	飞天御剑流「龙鸣闪」	おろ?
齐藤一	3格援护技	牙突零式	无论死ぬまで
	2格援护技	牙突参式	阿呆が…
相乐左之助	3格援护技	三重の极み	——
	2格援护技	斩马刀	喧哗屋の斩左だ
神谷薰	支援格	——	——

梁家源	我劝有女朋友的帅哥们，千万别在她们面前PLAY，要好好陪她，别像我似的陪了“夫人”又“折兵”。
读者资料	男，25岁，锦州市凌河区民和里29-39，121000

阿拉蕾			
人物	漫画格	技能	台词
则巻アラレ	6格必杀技	合体んちゃ炮 地球わり	——
	5格必杀技	んちゃ炮 巨大ウンチ投げ	んちゃ–つ！！！
	4格必杀技	んちゃ炮 岩石投げ	——
	3格援护技	んちゃ炮	——
	2格援护技	巨大ウンチ投げ	——
Dr.マシリト	6格必杀技	USZ(ウルトラスーパーズビズビ)メッチャンコバズ–カ 怒りのボツ攻击	わたしは地球の总支配者になるのだ––っ!!!
	5格必杀技	地球どつき 怒りのボツ攻击	オレはナウ～イ水すまし～
	4格必杀技	地面割り めっちゃんこ岩投げ	天才だ……！！
则巻千兵卫	支援格	状态变化治疗	——

BLACK CAT			
人物	漫画格	技能	台词
トレイン	3格援护技	电磁铳	充电完了だ
	2格援护技	黑爪	不吉を届けに来たぜ
	支援格	速度UP	
スヴェン	3格援护技	支配眼	
	2格援护技	にわか网注意报	にわか网に注意ってな……！
	支援格	无敌	
イヴ	5格必杀技	ナノスライサ– 羽根の弹丸	あなたを倒す 私の能力の全てをかけて……!!
	4格必杀技	黄金の连弹 羽根の弹丸	私まだ 实力でトレインに胜ってないから
	3格援护技	变身・人鱼	变身！！ 人鱼！！！
	2格援护技	变身・盾	やくにたつでしょ？わたし…
	支援格	——	——
ミナツキ サヤ	支援格	——	——

游戏王			
人物	漫画格	技能	台词
武藤游戏	6格必杀技	ゴッド ハンド クラッシャ– 超传道波サンダ–フォ–ス	これが结束の力だ！
	5格必杀技	怒りの业火 エグゾ–ド・フレイム ゴッド・ブレイズ・キャノン	ペガサスはオレが倒す!!
	4格必杀技	黑・魔・导 ブラック・バ–ニング・マジック	オレの胜ちだ マリク
	3格援护技	モザイク幻想	
	2格援护技	光の护封剑	やるな！相棒！！
	支援格	隐形	
ブラック・マジシャン	支援格	——	——
エクゾディア	支援格	——	——
オシリスの天空龙	支援格	——	——
オベリスクの巨神兵	支援格	——	——
ラ–の翼神龙	支援格	——	——

武装炼金			
人物	漫画格	技能	台词
武藤カズキ	6格必杀技	Sスラッシャ–&Vスカ–ト ヴィクタ–III サンライトクラッシャ–	逝くのはおまえだけだ…
	5格必杀技	エネルギ–全开！サンライトクラッシャ– バルキリ–スカ–ト	(おんぶDASH)
	4格必杀技	W・サンライトクラッシャ– サンライトフラッシャ–	W–武装炼金！！
	3格援护技	サンライトクラッシャ–	
	2格援护技	恼杀！ カズキキッス	恼杀！ カズキキッス
ブラボ–	支援格	——	——
パピヨン–	支援格	——	——

幽游白书			
人物	漫画格	技能	台词
浦饭幽助	6格必杀技	特大灵丸 觉醒	——
	5格必杀技	灵丸 灵光弹	あんたの全てを坏してオレが胜つ
	4格必杀技	ショットガン 灵光弹	ケンカの数なら负けてね！！！
	3格援护技	灵丸	——
	2格援护技	ショットガン	——
藏马	3格援护技	魔界のオジギソウ	さあおしおきの时间だ
	2格援护技	蔷薇棘鞭刃	お前は「死」にすら值しない
飞影	3格援护技	邪王炎杀黑龙波	——
	2格援护技	邪王炎杀剑	邪王炎杀剑
桑原和真	支援格	——	——

HUNTER X HUNTER			
人物	漫画格	技能	台词
ゴン	5格必杀技	ジャジャン拳「グ–」 大岩落とし	——
	4格必杀技	ジャジャン拳「グ–」 石版はがし	「オレの最高の友达だ」って！！
	3格援护技	ジャジャン拳「グ–」	あいつは オレ一人でやる
	2格援护技	ハント	ジャン！！ ケン！！
キルア	3格援护技	落雷	やる？2次试验
	2格援护技	雷掌	何した？
クラピカ	3格援护技	束缚する中指の锁	命をかける
	2格援护技	律する小指の锁	2人を取り返す…！！
ビスケット	支援格	——	——
レオリオ	支援格	——	——
ヒソカ	支援格	——	——

SLAM DUNK			
人物	漫画格	技能	台词
樱木花道	3格援护技	SLAM DUNK	天才ですから
	2格援护技	フンフンディフェンス	ハルコさん…！！
流川枫	3格援护技	レッグスル–ドリブル	ここでお前を倒して行く
	2格援护技	居眠り运转	どあほうが3人に…
赤木刚宪	支援格	上画面の见える范围が广くなる	——
赤木晴子	支援格	邻近人物J魂恢复速度上升	——

翔武	真是个不错的比喻啊，我也被吸了好多次了……
雪人	我吸！

JOJO的奇妙冒险			
人物	漫画格	技能	台词
承太郎	6格必杀技	威胁のオラオラ スタ–プラチナ ザ・ワ–ルド	おれが时を止めた…
	5格必杀技	怒りのオラオラ エメラルド スプラッシュ	オラオラァ
	4格必杀技	银の战车&星の白银クロスファイヤ–ハリケ–ンスペシャル	『星の白金』!
	3格援护技	隐者の紫+オラオラ	じじい…
	2格援护技	オラァ!	やれやれだぜ
	支援格	无敌	——
ディオ	6格必杀技	「世界」时よ止まれッ! 无驮无驮无驮无驮	——
	5格必杀技	无驮无驮无驮 「世界」ロ–ド ロ–ラ–	——
	4格必杀技	无驮无驮 「世界」サ–クルナイフ	——
	3格援护技	WRYAAAAA!	WRYYYYYYYYYY–––––ッ
	2格援护技	目つぶし蹴り	フン

家庭教师杀手 REBORN!			
人物	漫画格	技能	台词
ツナ&リボ–ン	5格必杀技	死ぬ气弹 メガトンパンチ弹 ポイズンクッキングII	「ちゃおっス」「ありえね–よ!!」
	4格必杀技	死ぬ气弹 メガトンパンチ弹 2倍ボム	复活(リ・ボ–ン)!!!
	3格援护技	ブ–ビ–トラップ	「死ね」「は!?」
	2格援护技	トゲトゲリボ–ン	——
ランボ	3格援护技	10年バズ–カ电击角!!!	——
	2格援护技	手榴弹アタック!	——
山本武	支援格	属性无效	——
[箱世]川京子	支援格	J魂恢复	——

ピュ–と吹く!ジャガ–			
人物	漫画格	技能	台词
ジャガ–	6格必杀技	ノコッタ スコルパンX	——
	5格必杀技	电击 齿ぎしりと床ずれと私	——
	4格必杀技	限りなく透明に近い父 齿ぎしりと床ずれと私	昨日は水とまゆ毛しか食べてません…
	3格援护技	ミッドナイトナイスガイ	フガッ… ああ おかえりジャガ–すわ~ん
	2格援护技	バッキャロウ!!!	くそ山クサ郎…
	支援格	无敌	——
ピヨ彦	3格援护技	ゾウさんの笛	——
	2格援护技	リアクション	すごいの出しちゃった!!
	支援格	J魂恢复	——
浜渡 浩满	3格援护技	ジャンピング土下座	ち…ちょっとなんだいこのコ…!? 拙者の事じっと见てるYO!!
	2格援护技	オレはハマ–だYO	だよね–
	支援格	——	——
高菜	支援格	隐形	——
ハメ字郎	支援格	——	——
ポギ–	支援格	——	——

陈晋兴	PG，你是逃不掉的。只要你还敢露面，绑也要把你绑回家。
读者资料	男，19岁，广西省崇左市江州区江南木器厂，532200

火影忍者			
人物	漫画格	技能	台词
"九尾"ナルト	7格必杀技	九尾螺旋丸 九尾捕缚爪	——
ナルト	6格必杀技	螺旋丸 多重影分身の术	まっすぐ自分の言叶は曲げねエ…それがオレの忍道だ
	5格必杀技	螺旋丸・修行中 うずまきナルト连弹	ぜってー胜つ!!
	4格必杀技	おいろけの术 影分身の术	いや…おいろけの术って言うんっスけど…
	3格援护技	おなら	プウ~
	2格援护技	影分身の术	火影はオレの梦だから
	支援格	——	——
サスケ咒印	7格必杀技	咒印开放 千鸟 咒印开放 火遁・豪火球の术	——
サスケ	6格必杀技	千鸟 火遁・豪火球の术	よう ウスラトンカチ
	5格必杀技	千鸟 火遁・凤仙火の术	时间がかかる…
	4格必杀技	狮子连弹 火遁・凤仙火の术	オレはお前とも斗いたい…
	3格援护技	狮子连弹	お前 うざいよ
	2格援护技	风魔手里剑	写轮眼!!
	支援格	——	——
サクラ	5格必杀技	ブービートラップ二式 内なるサクラ	今度は私も一绪に!
	4格必杀技	ブービートラップ 变わり身の术	今度は私の后ろ姿を……しっかり见ててください!!
	3格援护技	幻术破り	解!!
	2格援护技	忍具・两手投げ	(リボン返すわ)
	支援格	——	——
カカシ	5格必杀技	雷切 口寄せの术	オレの仲间は绝对杀させやしないよ!
	4格必杀技	水遁・水龙弹の术 变わり身の术	(カカシ见参)ドン
	3格援护技	イチャイチャバイオレンス	オレと战え
	2格援护技	イチャイチャパラダイス	忍者をやめろ
	支援格	——	——
ヒナタ	3格援护技	日向流・柔拳	——
	2格援护技	涂り药	スッ
	支援格	——	——
ネジ	3格援护技	柔拳法・八卦六十四掌	白眼!!
	2格援护技	八卦掌回天	人は 决して变わることなど出来ない!
	支援格	——	——
リー	3格援护技	表莲华	——
	2格援护技	木の叶旋风	フッ 天使だ君は!!!
	支援格	——	——
シカマル	3格援护技	忍法・影首缚りの术	スッ
	2格援护技	忍法・影真似の术	计算通りだ!!
	支援格	——	——
纲手	支援格	——	——
自来也	支援格	——	——
九尾	支援格	——	——
咒印	支援格	——	——

林丰清	说起明星爱游戏，就让我想起前段时间在电视上看到刘翔在玩PSP，好羡慕啊!
读者资料	男，19岁，广东省汕头市澄海区东里镇东和东沟七幢2号，515829

光速蒙面侠21			
人物	漫画格	技能	台词
小早川濑那	3格援护技	デビルバットゴースト	小早川セナ 21番！ ポジションはランニングバックです！
	2格援护技	デビルバットダイブ	续けたいんだ アメフト部！
	支援格	无敌	——
蛭魔妖一	3格援护技	地狱のダンス！	Ya-ha-
	2格援护技	ハッキング	翔べっ！！
	支援格	——	——
栗田良宽	3格援护技	ふんぬらばっ	绝对行こうね 全国大会决胜！！
	2格援护技	铁壁のガード	入部希望者！？
	支援格	铁壁	——
雷门太郎	支援格	属性无效	——
ケルベロス	支援格	速度UP	——
姊崎まもり	支援格	邻近男性角色必杀槽增加	——
泷铃音	支援格	——	——

BLEACH			
人物	漫画格	技能	台词
黑崎一护 /卍解	7格必杀技	卍解・月牙天冲 卍解・天锁斩月	——
一护	6格必杀技	月牙天冲 舜盾六花・双天归盾	——
	5格必杀技	月牙天冲 R of G	——
	4格必杀技	灵压共鸣 灵子兵装「狐雀」	『斩月！！！』
	3格援护技	正义装甲☆ジャスティスハチマキ	装☆着！！！
	2格援护技	改造魂魄・コン	——
	支援格	会心一击	——
ルキア	3格援护技	破道の三十三・苍火坠	…礼など…言わぬぞ…莫迦者…
	2格援护技	缚道の一・塞	ボハハハハッ！！
斩月	支援格	——	——
夜一	支援格	速度UP	——
恋次	支援格	攻击力UP	——
日番谷	支援格	攻击力UP	——

银魂			
人物	漫画格	技能	台词
银さん	5格必杀技	はイイイイ次ィィィ！！ 读んでたら何か燃えるんだもん	コイツのためなら何でもやるぜ 后で返せっつってもおせ-からな
	4格必杀技	はイイイイ次ィィィ！！ パフェなんて周一でしか食えねぇんだぞ	なんで俺がモテね-のしってんだァァァァァ!!
	3格援护技	手间かけさせんじゃね-よ	俺の武士道だ
	2格援护技	逃がすかコノヤロ-！！	味はよかったぜ
新八	3格援护技	「お前の母ちゃん何人?」	お前の母ちゃん何人だァア！！
	2格援护技	声张れエエ！！	——
神乐	3格援护技	どけどけどけどけどけエエ!!	…アリガト 银ちゃん
	2格援护技	ほあちゃアアアアア！！	血祭りじゃアアア！！！
お登势	支援格	——	——
お妙	支援格	——	——
桂小太郎	支援格	——	——
近藤勋	支援格	——	——
长谷川泰三	支援格	——	——

王孟苏	旅行时忘了带NDS的充电器，真是郁闷。
读者资料	男，14岁，北京市西城区西四大拐棒胡同6号楼410室，100034

海贼王			
人物	漫画格	技能	台词
"アフロ"ルフィ	7格必杀技	ゴムゴムの铳乱射 ゴムゴムの连接槌矛	死んでもやらん！！！！
ルフィ	6格必杀技	ゴムゴムの黄金回转铳 ゴムゴムの花火黄金牡丹	だからおれは！黄金の钟を鸣らすんだ！
	5格必杀技	ゴムゴムゴムゴムのバズ−カ ゴムゴムの暴风雨	おれはお前を越えていく！！！！
	4格必杀技	ゴムラッシュ ゴムゴムの战斧	こっからがケンカだぞ！！！
	3格援护技	ゴムゴムの战斧	死ぬことは恩返しじゃねぇぞ！！！
	2格援护技	ゴムゴムのバクバク	サンジのマネ
	支援格	攻击力UP	——
ゾロ	5格必杀技	三刀流"百八烦恼凤" 三刀流奥义"三千世界"	少し燃えてきた…！！！
	4格必杀技	一刀流"三十六烦恼凤" 一刀流「居合い」狮子歌歌	礼を言う
	3格援护技	一刀流"三十六烦恼凤"	飞ぶ斩击をみたことあるか?
	2格援护技	焼き鬼斩り	战るか?
	支援格	铁壁	——
ナミ	5格必杀技	トルネ−ドテンポ 电气炮～落雷警报	私もう！！！何もいらない！！！！
	4格必杀技	幸せパンチ 蜃气楼	トルネ−ドにご注意下さい
	3格援护技	"外道"航海士ナミ	うるさいってのよ あんた达！！！
	2格援护技	サンダ−ボルトテンポ	ごめんっ！！
	支援格	邻近男性角色必杀槽增加	——
サンジ	5格必杀技	ラブハリケ−ン 仔牛肉ショット	おれの名はサンジ 海の一流料理人だ
	4格必杀技	三级挽き肉～木屑型斩シュ−ト 恋の构え	そのオカマ おれが引き受けた
	3格援护技	三级挽肉～木屑型斩シュ−ト	胜ちマス！！！！
	2格援护技	おやつです	おやつです
	支援格	会心一击	——
ロビン	5格必杀技	百花缭乱～大飞燕草 三十轮咲き"ストラングル"	ひどい事するわ…
	4格必杀技	六轮咲き"クラッチ" 十六轮咲き	反省したって许さない！！！
	3格援护技	五轮咲き 拼字	私の愿いを叶える为よ！！！
	2格援护技	目抜咲き 拼字	そ～
	支援格	属性无效	——
ウソップ	3格援护技	ウソップノイズ	キャプテン・ウソップ
	2格援护技	三连火药星	8千人の部下がいる！！！
	支援格	速度UP	
チョッパ−	3格援护技	樱井木	おれの名前は『トニ−トニ−・チョッパ−』!!!
	2格援护技	治疗	医者ア～～～っ！！！
	支援格	J魂全员恢复	——
アフロ	支援格	——	——

STEEL BALL RUN			
人物	漫画格	技能	台词
ジャイロ・ツェペリ	3格援护技	铁球投げ	このレ−スは马に乘るレ−スだっ！
	2格援护技	铁球の吸引	ガハハ ニョホ！
ジョニィ・ジョ−スタ−	支援格	状态变化治疗	——

翔武	这种情况我也遇到过，充电器放公司了，但是到家没电了，后来买了一个，公司和家里都可以充了。
雪人	嘿嘿，改天把翔武同学放公司的充电器藏起来，把我的租给他用。

鼻毛真拳			
人物	漫画格	技能	台词
田ボ	7格必杀技	チョナン・カ–ン 鼻毛真拳真超绝奥义「鼻毛横丁」	
ボ–ボボ	6格必杀技	鼻毛真拳最终奥义「鼻毛横丁」 超巨大 3バカバズ–カ	キサマの悪の魂を洗い流してやるぜ!!!
	5格必杀技	ケ・チャップ夫人 ところ天マグナム(天の助出现)	复活のところてんマグナム！！！！！
	4格必杀技	マヨネ–ズ战争勃发 田乐シュ–ト (田乐マン出现)	ふざけるな–！！！！！
	3格援护技	奥义「武器乱舞」	甘えるな–！！！！！
	2格援护技	鼻毛真拳奥义「美尻ディフエンス」	キサマ毛狩り队だな ぶっつぶす！！
怒んパッチ	7格必杀技	おやびんラッシュ！！！！ タケノコソ–ド	
首领パッチ	6格必杀技	L！！！L！！！L！！！ トゲアタック！！！	
	5格必杀技	しみったれブル–ス オ・レ	「首领パッチ一味だろがぁ!!!!」「ぶ!!」
	4格必杀技	しみったれブル–ス 地狱のトゲロ–ラ–	植えて下さい
	3格援护技	バカボ–ル	ヤツ君…
	2格援护技	はい、これもパタ–ンです	はっ！これはリストラ！！
天の助	3格援护技	喝！	「幸せの「ぬ」のハンカチ」「お前か–!!!」
	2格援护技	プルプル真拳奥义「アメ–バ–空域」	○×商事の株を全部买い占めろ
へっくん	3格援护技	オナラ真拳奥义「神无月」	バブ～
	2格援护技	オナラ真拳里奥义「师走」	バブ–
田乐マン	支援格	——	——
鱼雷ガ–ル	支援格	——	——
ビュティ	支援格	——	——
破天荒	支援格	——	——
サ–ビスマン	支援格	——	——
ソフトン	支援格	——	——
コパッチ	支援格	——	——

网球王子			
人物	漫画格	技能	台词
リョ–マ	3格援护技	COOLドライブ	まだまだだね
	2格援护技	ツイストサ–ブ	倒しちゃってもい–んすよね?
手冢国光	3格援护技	手冢ゾ–ン	——
	2格援护技	约束	さあ油断せずいこう
不二	3格援护技	罴落とし	三种の返し球「罴落とし」
	2格援护技	つばめ返し	つばめ返し
桃	3格援护技	ジャックナイフ	オレは强い！！
	2格援护技	ダンクスマッシュ	ダンクスマッシュ！！
	支援格	会心一击	——
海堂	3格援护技	ブ–メランスネイク	粘り?见たいか
	2格援护技	スネイク	邪魔だどいてろ
	支援格	属性无效	——
英二/大石	3格援护技	ダイビングボレ–&ム–ンボレ–	さすが黄金ペア！いけるよ！！
乾	支援格	J魂恢复	——
河村	支援格	铁壁	——
迹部景吾	支援格	——	——

金读者	自从偶邮了几次回函卡后，偶才亲身体会到，上边角栏难，中大奖更难，莫非是偶的命苦吗?
读者资料	男，17岁，山东省胶州市云华小区18号楼2单元602室，266300



草莓100%			
人物	漫画格	技能	台词
东城绫	3格援护技	いちごのパンツ	今 やっとわかった气がするの–
	2格援护技	ご、ごめんなさい	それともやっぱり…ダメ?
西野つかさ	3格援护技	何やってるのよアンタたち！！	——
	2格援护技	ストラ～～イク！！！	おめでとう淳平くん…！！！
北大路さつき	3格援护技	チエルシ–エンジエルで–す！	——
	2格援护技	大つ嫌い！！	真中…真中つて优しいね…
南户唯	3格援护技	うわ–ん	——
	2格援护技	マスタ–ド发射！！	ちがうの 归るのがさみしいの
外村美铃	支援格	——	——
真中淳平	支援格	——	——
外村ヒロシ	支援格	——	——

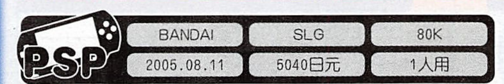
Mr.FULLSWING			
人物	漫画格	技能	台词
猿野天国	3格援护技	刚の秘打法"霸竹"	十二支をなめんじゃねえ
	2格援护技	バットの雨	ボクと一绪の墓に入ってください
犬饲冥	支援格	——	——
牛尾御门	支援格	J魂缓缓恢复	——
鸟居凪	支援格	——	——

这里是葛饰区亀有公园前派出所			
人物	漫画格	技能	台词
两さん	6格必杀技	葛饰战车队 金の为なら！	庶民をなめてんのかぁ～～
	5格必杀技	传　の元暴走族头Z本田 ブチ切れ两さん	最高のバイトだ！！
	4格必杀技	爱车「千鸟」 大食いチャンピオン	げっ部长！
	3格援护技	爱车「千鸟」	やばい！！
	2格援护技	お金探し	お金だ！！ どこ！ どこ?
中川	3格援护技	中川グル–プの力	本当の金持ちはあんなもんじゃないですよ！
	2格援护技	中川からのプレゼント	3兆元ね
丽子	3格援护技	丽子パンチ	もう！最低！！
	2格援护技	ケ–キ职人	かわいいわ
大原大次郎	3格援护技	怒りの大原部长"	——
	2格援护技	大原部长のカミナリ	このバカ！
マリア	支援格	属性无效	——
缠	支援格	邻近男性角色必杀槽增加	——
日暮	支援格	隐形	——

D.Gray–man			
人物	漫画格	技能	台词
アレン・ウォ–カ–	5格必杀技	十字架の墓 界虫「一幻」	前言撤回です 战う理由が出来ました
	4格必杀技	十字架ノ墓 黑い靴	AKUMAは哀しすぎる
	3格援护技	イノセンス发动	——
	2格援护技	イノセンス发动	——
ラビ	支援格	——	——
リ–バ–・ウエンハム	支援格	——	——

翔武　不要气馁，幸运之神总会降临到你头上的。另外，由于这位读者名字的后两个字写的比较潦草，实在是辨认不出，所以暂时只能称呼金读者了，请见谅。

機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜



基连的野望·吉翁之系谱 攻略指南（地球联邦篇）

第一部 基连的野望



大战伊始，吉翁军已经占领了地球上的半壁河山。俗话说“发国难财，匹夫有责”……错了错了，不小心把真心话说出来了。总之，让我们看看现在都能做什么吧：

古人云“知己知彼，百战百胜”，我们首先要确认一下情报工作……情报部这帮饭桶工作效率不怎么样，伸手要钱倒是挺熟练的。好在地球联邦财力雄厚，就先发给他们2000块钱特别补助，等工作效率提高到S级以后每月固定拨款1000就足以维持了。情报等级上升后可以查看敌人的兵力部署、生产状况，并可能随机窃取到敌人的军事技术甚至兵器图纸。因此以后每回合开始一定要先拨款，确保情报工作在S级。

接下来让我们看看开发部的工作情况：由于我军没有MS相关技术，因此目前只能研究基础技术这一项。开发图纸则有“剑鱼(Ｓフィッシュ)”式战斗机和“迪普洛克(デプロッグ)”轰炸机这两种，后者算还有一点战斗力，不妨先开发了作应急用。开发时二次投资可以令研究时间减半，适用于一些急于投产的兵器。当一件兵器开发完成后，还会在我方总部造出一台样机，这一点设定真是相当体贴。

外交方面可以与SIDE-6、月面都市群以及木星船团这三个中立势力交往，与他们的友好度会很大幅度地影响到我军的贸易收入。其中SIDE-6影响资金收入省，木星船团影响资源收入。而月面都市群则两样都影响。与他们打关系的方法就是“援助”，说白了还是砸钱。不同的是这些势力有时也会向你要资源，鉴于资金的用处远比资源要高，这种时候不妨慷慨解囊吧！关系到良好以上后还可以要求“协力”——也就是伸手要钱，至于到底给钱还是给资源则是随机的。不过协力一次后友好度会大幅降低，因此不到揭不开锅还是别向外人伸手的好。除了三个中立势力外，我们还可以与敌我双方的军需产业展开外交。从我方的军需产业手里可以要到军事技术或是现成的兵器（随机，心情好了送艘战舰，心情不好就给个小飞机小坦克什么的）；而从敌军需产业手里除了可以要到敌军技术或敌军兵器外，关系在“亲密”时还可以通过“里取引”买到敌人的兵器图纸。因此个人建议，跟自家的军需产业关系差点就差点，敌军需产业一定要好吃好喝供起来（旁人

李根　有GBA是平常人，有NDS是高人，有PSP是超人。
读者资料　男，15岁，河北省石家庄市平安南大街38号2-3-102，050021

语：这个吃里扒外的家伙……）。好在敌军需产业有时会向我方要求“提供军事技术”，这几乎等于免费提升好感度，因此绝对不要错过。

特别指令里会有许多重要作战，最好每回合都确认一下。其中“演说”可以令我军所有部队士气提高15点，大战之前不妨来一次。现在可以执行的特别指令是著名的“V作战”，执行后我军便可以进行MS与MA的开发，因此一定要毫不犹豫地投3000块钱进去。需要注意的是假如没有执行V作战的话，这项指令会在两回合后自动消失，千万要小心。执行V作战后“开发”项目中便多出了MS和MA两项，那么便投资吧！

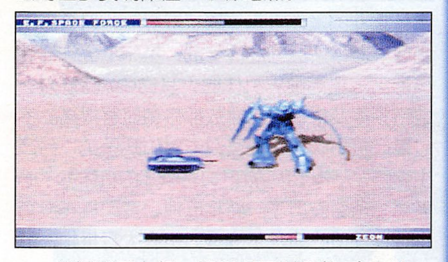
内政工作完成后开始军事工作。我军在宇宙中只剩下月神2号(ルナツ)这一个据点，把旁边SIDE-7的驻留舰队全部调遣过来死守吧。不过兵器就暂时不用生产了——战舰太贵，战斗机又都是炮灰。个人建议玩家在部队调动完毕后调整一下人事，让射击和反应能力较高的乘坐麦哲伦级战列舰(マゼラン)，弱人换到萨拉米斯级巡洋舰(サラミス)上。至于怀亚特(ワイアット)这个成事不足败事有余的笨蛋还是直接踢回贾布罗总部坐冷板凳的好，免得他那超高的军衔及超低的指挥能力添乱。

地上方面，各大基地可以先大量生产“飞鳐(フライマンタ)”攻击机，这东西是初期唯一能对MS造成威胁的兵器。同时保证每个战区至少有3个小队的61式战车(61シキセンシャ)用于压制，并装载于米迪亚(ミデア)运输机内。生产线安排就绪后，我们便可以开始第一次军事行动了——集合特林顿基地(トリントン)及澳大利亚第2战区(アオストラリア-2)的全部兵力进攻北部的澳大利亚第1战区(アオストラリア-1)。调动完毕后我们便可以选择“终了”进入战场。

进入战术层面后，我们要面对的是一张仿



卫星航拍的战场地图。地图上能看到多个补给点，中间有线路相连。当我军兵器位于补给点上时，可以恢复耐久、物资以及驾驶员的疲劳；而位于与补给点相连的补给线上时，不但可以每回合恢复少量的物资，还可以提高移动力(对空中单位无效)。但要注意的是，当一个补给点与其它补给点之间的所有线路都被切断时，这个补给点将会失去一切效力。因此在战斗中即使不能去占领所有补给点，至少也要切断敌人的重要补给线。另外要注意的一点就是，只有战舰(不包括运输机和补给舰)、战车和MS才拥有压制补给点的能力，因此作战时一定要带上一些能压制的部队，沿线占领补给点以免陷入弹尽粮绝的窘境。此外，当攻方占领地图上全部补给点时，会自动判定守军失败。因此防御战时至少要确保住一个补给点。



战场地图上每一格最多可以叠放3个小队，当然战舰或MA等大型单位是不能叠放的。战斗时前列小队将承受100%的伤害，中列小队承受的伤害会减少近一半，而后列小队则只会受到很轻微的伤害。因此战斗中要及时把受损的部队换到后列以避免整队全灭。地图上的敌军单位一开始都是灰色的，无法查看它们的资料，只能凭轮廓大致判断其类型。此时要用战舰、空军或侦查单位以“索敌”指令验明正身。如果没有索敌就攻击的话，命中率可是会大打折扣的。

由于联邦军的兵器在质量上占有绝对劣势，因此我们要发扬中华民族传统的人海战术精神，以局部优势兵力将敌人围而歼之。基本原则是以3倍以上的兵力围攻一支部队，以将其彻底歼灭后再转向下一队。当然，这种打法也会令我军损失惨重，因此一定要保证后方源源不断地生产增援部队补充战争损耗。此外需要注意的是，飞鳐虽然也可以对空攻击，但效率实在乏善可陈。因此对于敌人的空军还是让给制空战斗机“鳕鱼罐头(TINコッド)”来处理吧。

本作中生产出的MS分为专用机及量产机两种，其中量产机每队有3台（个别兵器为5台），专用机则只能有1台。当量产机受到比较严重的伤害导致减员时，可以在战斗结束后以“补充”指令补足缺少的兵器，或是与另一个定员不足的同类小队“合流”。但为了节约宝贵的生产时间，除了当作消耗品使用的炮灰部队外，还是不要随便合流的好。



兵器的属性中有一项“限界”，这会影响到该兵器驾驶员的发挥状况：当一个优秀驾驶员配合一部高限界机体时，其命中/回避力、射击频率及格斗攻击次数都会有显著提高。不过量产机小队的驾驶员只能对小队里第一台产生影响，基本上限界在150%以下的机体就不必考虑配备驾驶员了。而相反地，专用机在没有指定驾驶员的情况下战斗力也会大打折扣，所以最好不要让它们空驶。

经过5个战术回合后，战斗会暂停，重新进入战略层面。此时便可以开发V作战的一系列产品了：其中核战机（コアファイター）是联邦军MS的基础，一定要投资两次令其尽快完成。同时各大基地也要加班加点生产炮灰部队，继续消耗吉翁军的实力。这次特别指令中会出现北京（ペキン）攻略战的提案，但不用急着实施。建议令澳大利亚方面军向日本（ニホン）战区推进，印度方面军向中国大陆（チュウゴク）战区推进以形成合围之势。

大约到了第5回合的时候，提安姆中将会提出重建宇宙舰队的宾森计划（ビンソン计画），执行后可以开发两种宇宙用MS搭载型战舰。不过考虑到反攻宇宙并不是迫在眉睫的事情，资金紧张的话不妨把这个计划先放一放，等到反攻宇宙的前夕再执行。

夺回中国大陆和日本两战区后，便可以执行北京攻略作战。需要注意的是像这种具有生产能力的特殊据点在核心部分肯定会有2-3个联系很紧密的补给点，因此切断补给线的战术不是那么好用了。没办法，为了北京烤鸭，强攻吧！在这段时间内，吉翁军很可能会对我军在宇宙的唯一据点月神2号发起进攻。不过好在游戏中的战舰没有动画片中那么废，只要采用笔者的战术便可以立于不败之地：

首先，我军所有战舰沿两个补给点之间的补给线一字排开，并且大量散布米诺夫斯基粒子。当敌人进攻时所有战舰选择防御，轮到我方行动时再集中火力，利用射程优势清扫敌人。战舰的命中率虽然不高但火力惊人，扎古这样的东西只要被主炮打中就会当场爆掉。损伤严重的战舰则要及时撤到后方补给点修理，以便卷土重来。敌人一般会兵分三路围攻我军，一定要先按住其中最大的一股，将其各个击破。

V作战方面，核战机完成后会出现钢坦克（ガンタンク），钢坦克完成后出现钢加农（ガンキャノン），钢加农完成后则会有试作型高达（プロトガンダム）。这一切都完成后便会出现特别指令“V作战成果回收”，执行后可以令三项技术升一级，同时也可以开发吉姆（ジム）等量产MS了。两回合后会按照原作剧情，白色要塞队逃到月神2号。此时玩家可以选择让白色要塞队降下地球（原作情节）或是令其就地解散。解散的话白色要塞队全班人马便会在月神2号出现供我方使用。本事件结束后，玩家便可以开发RX-78高达和白色要塞了。此后便要逐渐生产出一批高达，配给优秀驾驶员后作为我军后期反攻的主力。



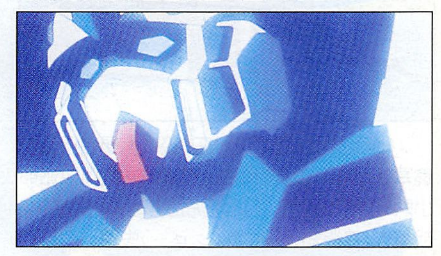
北京攻略战结束后将出现夏威夷（ハワイ）攻略战的提案。夏威夷地处太平洋中央，由于地图上大部分面积都是海洋，因此运输机或潜艇部队是少不了的。假如还没有开发出水中型吉姆（アクアジム）的话，就生产几队反潜机“蜗牛先生（ドン・エスカルゴ）”来对付吉翁军的水中部队吧。由于夏威夷的陆地很狭窄，狼群

翟小林　PSP的画面太棒了，但我却没钱买，太伤心了。
读者资料　男，20岁，浙江省温州市龙湾区永中镇普门村世显坊巷24-7号，325000

战术不便运用，最好集中一些比较强的MS部队，配合优秀驾驶员以少数精锐将其击破。

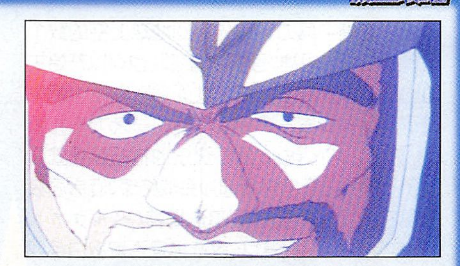
MS技术到6级以后可以开发出寒带专用吉姆(ジムD型)，这种机体的地形适应性非常之好，在初期可以大量配备。陆战高达(Gリクセン型)性能很好而且可以随时换装，除了昂贵没有任何缺点；而量产型钢坦克(ガンタンク[リ])是据点防御的不二选择，可以适当生产一些。本游戏有一个很有趣的设定：当你持续大量生产某一种兵器时，会令建造该兵器消费的资金不断降低，最多可以降低50%之多。因此最好不要抱着玩玩看的心理胡乱生产，一定要有计划性、针对性地生产某几种特别实用的机型。

白色要塞降下地球后，玛姬尔塔(マデルタ)中尉将先后两次提案为白色要塞输送补给，全部选择YES便可以令事件按原作剧情推进，否则将会导致白色要塞队全灭的结果。



占领夏威夷之后，参谋部会提出北美两大基地加利福尼亚(キャリフォルニヤー)和纽约(ニューヤーク)的攻略作战，先进行哪一个都可以。加利福尼亚的山地比较多，建议用陆战高达和寒带专用吉姆作为主力，配合空军作战。而纽约地势相对平坦得多，因此对兵器也没什么特别要求，以数量压倒就可以了。两大基地都压制完毕后，再与南美方面军共同扫荡北美各战区的敌人，将吉翁军彻底赶出美洲大陆吧！成功占领这两个基地其中一个后，便会出现“奥迪沙作战(オデッサ作战)”的提案，不过为了最大限度抑制敌人的反攻力量。建议各位玩家还是将北美地区彻底平定后再去考虑欧洲的问题。

随着领土的增加，我军部队也变得分散了，这便给敌人制造了反攻的机会。本作的AI比PS版有显著提高，一些防守薄弱的区域往往会被敌人趁虚而入，造成了捉襟见肘的局面。当面对敌众我寡的局面之时，应该果断地牺牲一部分炮灰部队拖延时间，等待后方的增援部队。而一些不重要的据点不如干脆放弃，以免兵力太过分散。而到了这一阶段，我方的资金与资源应该也消耗得差不多了，因此一些过渡机型不必大量生产，以免造成无谓的浪费。



当白色要塞队相关的原作剧情发展到奥迪沙作战前夕之时，我方技术人员会提出以RX-78的数据强化吉姆的提案，实行后我军所有吉姆（不包括各种改良型）的作战能力将会大幅度提高。

奥迪沙作战时，我军会得到“吉翁军准备使用战术核武器”的消息。假如之前白色要塞队相关事件全部按照原作史实进行的话，作战开始前会询问是否要白色要塞队参加作战。选择YES后按照原作剧情：阿姆罗勇敢地击毁了吉翁军的核弹；如果没按照史实的话也不用怕，情报等级够高的话，我军就会派出特殊工作队拆除核弹。如果这两个条件都没满足的话，吉翁军便会发射核弹，敌我双方兵力减半。建议玩家只派一队小飞机小坦克之类攻入奥迪沙，让吉翁军自己消化这颗宝贝核弹。

奥迪沙的大部分地形都是沙漠，MS行走不便，建议把所有能用的陆战高达和陆战吉姆全都集中于此处。假如之前成功获得大魔(ドム)设计图的话就造上一票吧，这东西的陆战性能的确不是盖的。此外各位玩家还可以在作战之前从北美地区打上几艘装满高性能MS的天马级，由月神2号舰队支援，从奥迪沙上空强行降下，打一场漂亮的立体突袭作战。

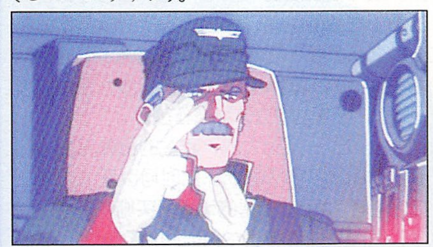
经过了一系列大战，我军的王牌驾驶员们应该也积累了不少功绩。此时可以在“人事”指令中对功绩到达5星的驾驶员实施“升格”指令，军衔高的驾驶员指挥范围也会增大，这将会对范围内部队的士气、格斗攻击力以及命中、回避率产生很大影响。

奥迪沙会战结束后，吉翁军大势已去。此

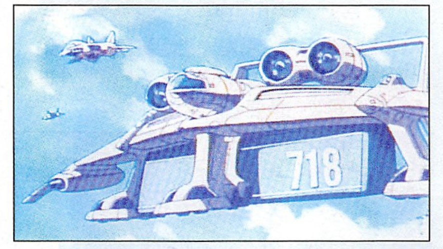
陈剑炜　真想变成牧场物语里的人，只需几天就有足够的钱去买NDS了。
方舟　不过牧场物语里一年只有4个月，这意味着陈剑炜读者每年只能看到8本《掌机迷》……

时我军要集中兵力，首先夺回地球上空的数个区域控制权。月神2号的驻留舰队也可以开始主动出击，扫荡周边区域。地面部队则集中起来攻下吉翁军最后一个地上基地——乞力马扎罗（キリマンジャロ），然后快乐地打扫残兵就可以了。需要注意的是奥迪沙会战结束3回合后会出现白色要塞队到达贝尔法斯特(ベルファスト)的事件，此时会让玩家选择是否解散白色要塞队。注意：这里要选择NO才会按照原作剧情继续发展，选择YES的话凯(カイ)会失踪。1回合后会收到白色要塞与吉翁军的疯狂射水鱼队交战的报告，此时情报在B级以上便会收到吉翁军偷袭贾布罗的报告,下一回合在贾布罗凭空出现大批吉翁军。由于贾布罗是我军总部，一旦被占领就会GAME OVER,因此事先一定要留下相当数量的防御部队。接下来又会出现是否组建第13独立部队的提案,选择YES的话史雷卡(スレッガー)会加入白色要塞队,否则贾布罗还会遭到夏亚率领的疯狂射水鱼部队袭击。

另外，奥迪沙会战结束后我军还将得到吉翁军将NEWTYPE投入实战的情报，此时便可以设立联邦军的NEWTYPE研究机构，并开始开发NT-1(アレックス)。开发完毕后会询问是否将测试驾驶员克丽丝(クリス)调往前线，选择YES的话便可以使用克丽丝，同时NT-1也会被吉翁军夺取(夺取样机而不是图纸)；选择NO的话则会按照《0080》原作剧情，独眼巨人队全灭。NT-1这部机体的性能只能用“恐怖”来形容，交由阿姆罗等王牌机师的话更是能发挥出200%的实力。此外NEWTYPE研究机关设立15回合之后，会出现强化人开发计划。实施后再过5回合，则会得到一名强化人驾驶员村雨零(ゼロ・ムラサメ)。



游戏进行到55回合时，会出现吉翁军学者库尔斯克博士叛逃的事件。此时选择YES接纳博士，便可以开发蓝色命运系列MS。这一系列MS搭载的EXAM系统可以令驾驶员发挥出惊人的能力，攻击时大有不将对手轰至渣不停手的气势，可以大幅度提高那些二流驾驶员的战斗力。不过使用此系统也会令驾驶员疲劳大幅度上升，基本上3次战斗内就会直接升到100疲劳——这时候所有能力可是会大幅度降低的哦。BD-1号机开发完毕后，会出现研究所遭到袭击，BD-2号机被夺走的事件。此时选择YES追击的话，加岛勇(ユウ)会失踪但可以开发BD-2与BD-3；选择NO的话便只能得到BD-3的设计图。BD-2与BD-3一个长于陆战一个长于宇宙战，是要一个优秀驾驶员还是要一台逆天强机就由玩家自己定夺了。



60回合时，假如情报在B级以上便会得到吉翁军新型MA实验的情报，选择YES则可以派08小队3人前往调查。几回合后会收到08小队的交战报告,并得知天田士郎(シロー)失踪。再过几个回合天田士郎便会归队，此时可以选择是否继续调查,选择是的话可以开发Ez8,不过这台机器并不是很出色。再过一回合便可以判明敌军MA的情报,派遣08小队可以摧毁敌MA,但天田士郎会就此离队;选择NO的话则会有阿布萨拉斯军团袭击贾布罗,好在这些东西不是很强。

宇宙方面，现在可以量产一些吉姆突击型(ジムコマンド)。不过这机型分为地面和宇宙两种，千万不要生产错了。此外量产型钢加农(ガンキャノンC)也是一款性能优秀的机体，不妨大量生产之。此外在宇宙中调遣部队时需要注意一点：假如你将部队开进SIDE-6与冯·布劳恩(ヴォン・ブラウン)这两个地方的话，会分别是SIDE-6与月面都市的友好度大幅度下降。假如你不想和这些中立势力翻脸的话，还是不要随便踏入这些禁区为妙。攻克奥迪沙后不久便会得到星一号作战的提案，同时基础技术在8以上的话还会出现开发太阳系统(ソーラシステム)的提案。

章晨健　生命在于游戏，活到老，玩到老。
读者资料　男，15岁，苏州工业园区娄葑新苏路11号，215001

发动星一号作战后，便可以进攻所罗门(ソロモン)要塞。此时自然还是要白色要塞队加入，这样他们便会替我们干掉难缠的巨大MA比格·萨姆，不过代价是史雷卡战死。假如成功开发了太阳系统的话，还可以在开战前消灭敌人30%的兵力。此外，假如情报在B以上，攻克所罗门之后还会得到吉翁军正在开发巨大激光武器的情报。

攻陷所罗门后又是一系列原作剧情事件：同意调查德克萨斯(テキサス)卫星的话便可以击破马克·白；派遣第13独立部队迎击敌新型MA的话可以击破夏里亚·布鲁(シャリア·ブル)。接着会出现“所罗门的恶灵”事件，假如MC(磁气覆膜)技术开发完成的话便可以击破拉拉(ララァ)，否则白色要塞队将会全灭。以上事件不执行的话我军将自行消化这些强敌，会凭空造成不少损耗。

到了第75回合，情报B级以上便会得到吉翁军秘密兵器的情报，选择YES后会派遣雷亚(レイヤ)、麦克(マイク)前往调查。两回合后情报仍然在B以上便得到HLV破坏成功的消息，并且多了一名驾驶员莱昂(レオン)；反之则会有MA“犀牛(ライノサラス)”袭击乞力马扎罗基地。所罗门之后便要攻打宇宙要塞阿·保瓦·库(ア·バオア·クー)，派遣13独立部队的话可以抵消掉夏亚的吉翁号(シオング)。会战开始前会出现吉翁军德金(テギン)公王要求和谈的事件，接受的话会令吉翁全军士气大减，但加入之前没有发现吉翁军开发太阳激光炮(ソーラレイ)的话则会出现史实结局——雷比尔将军与德金公王葬身激光之中。

好吧，让我们违背史实，继续与吉翁军作战：由于已经位于本土防卫线之中，阿·保瓦·库的敌人大量配备了勇士(ゲルググ)之类的强力MS。假如还不能生产吉姆改(ジム改)的话会打得很辛苦。技术力不足的话不妨暂时按兵不动，投入大量资金进行新兵器的研发。准备充分后便可以一声令下，大军杀入阿·保瓦·库了。

攻陷阿·保瓦·库之后，吉翁军已经成了风中的残烛。接下来只要集中全军，先荡平格拉纳达的守军，然后杀入吉翁首都SIDE-3便可以平定天下。当然，假如没有在100回合内拿下SIDE-3，则会根据战局出现判定胜利及判定失败两种情况，这将影响到第二部中的势力分布。判定胜利或失败的条件取决于第100回合强制结束时，是否完成星一号作战。



第二部 吉翁的系谱

第一部结局与第二部初期势力关系一览：

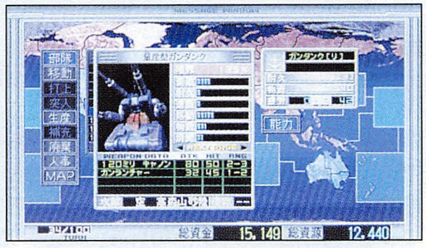
完全胜利	迪拉兹舰队
判定胜利	吉翁军
判定失败	吉翁军&提坦斯
史实结局	GAME OVER

第二部开始后，我方的全部兵力都会随机分布在领土上。前5回合敌人不会有大动作，可以放心调遣。技术和生产方面则要抓紧，至少要保证以吉姆改为主力兵器。并且要尽快搞出吉姆II、吉姆特装型(ジムカスタム)或高扎古(ハイザック)其中任意一种来，否则之后会很辛苦。第二部经常会出现三国鼎立的局面，因此玩家也可以与敌对势力进行外交。好感度提高后可以申请停战，或是请求对方攻打某一地点——我们可以趁两支敌军都元气大伤之际坐收渔翁之利。由于第二部的战略完全自由，不像第一部存在攻略顺序，因此这里重点谈一下各种事件。

10回合后，假如基础技术在13以上便会出现设立村雨(ムラサメ)和奥克斯塔(オーガスタ)两大研究所的提案，执行后便可以逐渐得到数名



强化人驾驶员，并可以开发强化人专用MS。不过这一提案必须在提坦斯独立之前执行。



此外，基础技术12、MS技术15、MA技术15以上且开发出试作型高达时，会得到“高达开发计划”的提案。执行后3回合便可以得到GP系列的开发计划。而当GP-02开发完成后会如《0083》原作一般发生强夺事件，选择YES可以派遣阿尔比昂队追击。计划实施10回合后会出现观舰式提案，可以大幅度提高士气。但假如2号机已经被夺则观舰式会失败，好在没什么实际损失。而如果不执行观舰式的话，2号机会在数回合后袭击贾布罗，造成守军损失30%。在这之后如果情报等级够高，便可以得到吉翁军正在计划星尘作战的情报，之后可以选择是否派遣阿尔比昂队阻止。假如GP-03D开发完成的话，过几个回合还会让你选择是否把GP-03D交给阿尔比昂队。同时谍报部还会提出策反西玛（シーマ）的提案，西玛的能力很强，当然要YES下来。此外假如提坦斯属于联邦军的话，还可以选择派遣提坦斯。以上3个条件满足任意一个都可以成功阻止星尘作战，否则卫星会掉到贾布罗，造成70%部队和50%资源的损失。当然我军也仍然可以制造GP-02，其核弹威力巨大，但只要丢一颗就会令各外交势力的好感度减少1/3以上，因此一定要慎用。另外，如果没有触发0083相关事件的话，将会出现一个“将测试驾驶员编入前线”的提案令浦木宏（コウ）与基斯（キース）加入。

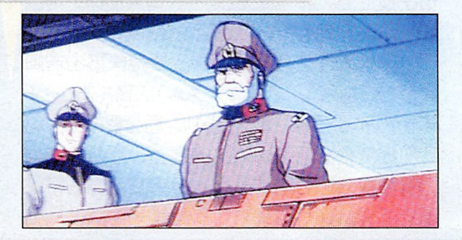
在奥古与提坦斯均为独立的情况下，会出现布雷克斯(ブレックス)向玩家进言的事件。接纳的话，提坦斯会在数回合后独立；否决的话，奥古则会脱离联邦军。提坦斯拥有多名优秀驾驶员，包括几名能力不弱的强化人；而奥古虽然人手较少，却拥有阿姆罗、夏亚、卡缪这三大NT，还可以开发强横的Z高达。

与提坦斯结盟的情况下，开发完高达Mk-Ⅱ之后会出现Mk-Ⅱ强夺事件，选择YES派兵追击会令爱玛(エマ)加入奥古；选择NO则需要重新开发高达Mk-Ⅱ，要钱还是要人就由玩家自己决定了。与提坦斯结盟30回合后会出现西罗克(シロッコ)加入的事件，并且可以开发几部西罗克设计的MS。

与奥古结盟时，首先要得到高达尼姆合金γ(ガンダリウムγ)的情报，接下来便可以开发里克·迪亚斯(リック·ディアス)。10回合后得到提坦斯开发新型高达的情报，实施提坦斯潜入计划后便可以得到一台黑色Mk-Ⅱ以及白色Mk-Ⅱ的设计图，爱玛和卡缪(カミーユ)也会加入。白色Mk-Ⅱ开发完毕后还会得到Z计划的提案，然后便可以开发百式和天下无敌的Z高达了……

当消灭掉一个势力后，可能会有一个新势力接棒，继续与我方作战。中立势力共包括奥古、提坦斯、提坦斯(西罗克)、迪拉兹舰队、正统吉翁、新生吉翁、阿克西斯与新吉翁这8个，具体出现哪个则受到第一部的许多事件影响。而当消灭掉所有的敌对势力(以上八大势力不一定都会出现)之后便可以爆机，而在这之后还有更多的隐藏要素等待各位玩家哦。

MS推荐指南·联邦篇



下面，我将向各位玩家介绍一下游戏中一些值得生产的兵器。当然，这篇东西仅供参考，实际游戏中还是要由各位玩家自己定夺。

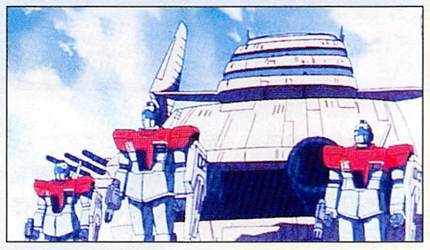
◆飞鳐(フライマンタ)：初期唯一可以对MS造成威胁的兵器，不想造也得造，好在造价低廉，生产线全开也不会拖垮经济。

◆RGM-79 吉姆(ジム)：初期性能平平，

不过在输入RX-78数据之后性能会有大幅提高，最大的优点是性价比非常高。

◆RGM-79D 寒带型吉姆(ジムD型)：除了沙漠以外的地形适应都很不错，性价比也还不错，除了非洲、中亚以外的地区中前期都可以配备一些。

◆RX-75 量产型钢坦克(ガンタンク[リ])：最大射程有3格，本身也很耐打，假如有其他MS在前面当盾的话更显强悍。建议每个基地至少配备3队作防御用。



◆RX-79[G] 陆战高达(Gリクセン型)：限界150%，性能不输给大魔的优秀机型，最大的优点在于可以随时更换武器，C武装的大炮更是射程、威力都相当霸道。唯一的缺点就是造价昂贵且生产周期过长。

◆RGM-79SC 吉姆狙击型(ジムスナイパ－カスタム)：装备的光束枪攻击力不低，是优秀的伤害输出者，不过造价稍微高了一些。

◆RGM-79L 轻装型吉姆(ジムライトアーマ－)：最大的优点在于移动力甚高，是抢夺补给点的能手，不过战斗力就比较不够看了。

◆RGM-79G 吉姆突击型(ジムコマンド)：综合性能相当不错的MS，唯一的缺点在于宇宙和地面两种型号不能通用。

◆RGM-79GS 吉姆突击型(ジムコマンドS)：吉姆突击型的宇宙用型号，运动性比陆战型更高，生产时注意不要造反了。

◆RX-77D 量产型钢加农(ガンキャノンD)：攻击力、防御力都很突出的机体，而且最大射程为2，可以作为第一部后期的主力兵器。

◆RGM-79SP 吉姆狙击型Ⅱ(ジムスナイパ－Ⅱ)：作为量产机攻击力极其强悍，其他性能也都不错，甚至可以用到第二部初期。唯一的缺点就是贵。

◆RGM-79C 吉姆改(ジム改)：优秀的量产机，性能比吉姆高了一个格段，是第一部晚期到第二部早期的绝对主力。

◆RGM-179 吉姆Ⅱ(ジムⅡ)：最强炮灰机之一，一机可以单挑一队吉姆。假如第一部能开发出这东西的话，那么肯定可以取得压倒性胜利。

◆RGM-79N 吉姆特装型(ジムカスタム)：性能极其优秀的MS，性能与吉姆Ⅱ不相上下，不过生产性略低了一些。

◆RMS-106 高扎古(ハイザック)：与吉姆Ⅱ同级的强力量产机。

◆RX-78-2 高达(ガンダム)：性能很高的专用机，而且很早期就可以生产。最大的优点是可以在水中行动，堪称最强的万能MS。

◆FA-78-1 全装甲高达(FAガンダム)：本身攻击力就很强不说，最大的特点是可以两段脱壳。配给阿姆罗等王牌驾驶员后绝对物超所值。

◆RX-78XX 精灵高达(ガンダムピクシ－)：陆战的王者，优秀的地形适应和200%的限界可以令发挥出远比数值高得多的实力。

◆RX-78NT-1 高达NT-1(アレックス)：第一部最强MS，除了不能下水外所有能力都是顶级的，一定要让阿姆罗开上这东西。

◆RX-178 高达Mk-Ⅱ(ガンダムMk-Ⅱ)：一个字——强，白色版还可以与G防卫者(Gデフェンサ－)合体为超级高达(ス－パ－ガンダム)。

◆NRX-044 阿诗玛(アッシマ－)：耐久有400之厚的重MS，由于可以变形，连运输单位都省了，不过不能在宇宙使用。



◆ORX-005 盖布兰(ギャプラン)：本身战斗力就非常之高，变形后还拥有游戏中首屈一指的移动力，堪称抢点之王。

◆MSZ-006 Z高达(Zガンダム)：三个字——非常强，对除了水下以外的任何地形都占有绝对优势。

◆PMX-003 THE O(ジ・オ)：虽然是三大终极机体之一，不过除了皮厚没什么特别突出的地方。

文/Justice　责编/方舟



《火炎纹章 烈火之剑》“单人”HARD难度通关

任天堂	S·RPG	128M
2003.04.25	4800日元	1-2人用

唠叨的话我就不再多说了，只是想解释下关于单人这个定义。因为游戏本身章节以及系统的限制，使得单纯意义上的完全单人通关是不可能的，因此这里所指的只是战斗和升级里单由一个人来完成，某些地方需要其他角色的辅助，例如说得和使用回复杖以及开宝箱等等。既然是一个人，那么该选谁呢？笔者自己开始也有些疑惑，一直徘徊在大海和小艾这两个人之间。不过在争取了一些朋友的意见后，自己又做了些分析，最终把人定下来，他就是奥斯帝亚未来的领主——海克托尔！虽然他是一名斧男，不过早已经摆脱了那低成长的宿命，即使速度差了点，不过其过人的HP和守备成长可以大大弥补这一劣势。再加上武器方面有了剑士杀手这种对于剑士和佣兵有着特殊效果武器的出现，斧男的地位大大提高。另外还有许多方面都构成了选择他的理由，这里就不再多累赘，请在文中体会。

成长率比较

	HP	力	技	速	运	守	魔防
艾利乌德	80%	45%	50%	40%	45%	30%	35%
海克托尔	90%	60%	45%	35%	30%	50%	25%

从上表可以看出，两人的成长率差不了多少，不过实际成长来说，个人觉得艾还是占有一定的优势，不过大海到了20级能力还没满的话，就吃药吧。另外我给挑战还加了点限制条件：

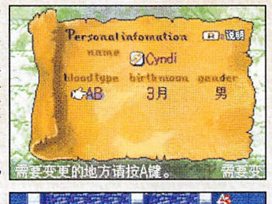
1、全人物收得（除了斗技场那位外）：这也限制了不能单靠一个人来完成，某些角色要在特定的关卡出场说得同伴，他们不能参加战斗（特殊情况除外），而且绝对不能杀死敌人！斗技场那位100%收不到，因为要收得她就要某斧男转职，然后在斗技场里和她打成平手，违背了条件。

2、可以使用杖：终于有一条有利条件了，作用后面会提到。

3、不用地雷BUG。

那么做好心理准备后，LET' GO！

第11章 另一个旅程



选择军师时注意军师属性对同属性有类似支援的效果，所以在这里刻意选择了雷，这样对大海多少有点帮助。



第一关没有什么难度，推荐一开始就破坏墙壁，左边的敌人离得比较远，所以不能在自己回合内攻击我方。下回合开始，大海占住道口，马修退后两格。弓手身上有伤药，等他回复时就可以去占住宝箱同时换上群狼之灾，下回合干掉重铠得到伤药，再让大海占住下方的门口，同时给自己加HP。

继续消灭掉杂兵后会与开完所有门的盗贼碰面，现在对他没什么办法，只有放他走，不然如果进入他的移动范围，他可是会主动来偷

东西的。目前命中实在太低了，干掉最后一个弓箭手后面对第一个BOSS，专用武器轻松搞定。

第12章 比翼之友

本章小艾和大海会合，大海还好说，小艾如何躲避敌人呢？没关系，有超强的无能肉盾马卡斯大人！让他卸掉武器站在要塞上面，之后就大可放心啦。大海这边首先把三名同伴安全地放到左边去，之后大海去吸引敌人火力，拿着投斧横行霸道吧，注意这里他的能力一定要达到能追击并且力量至少要在12左右。武器不够可以让重铠拿着铁枪下去买，不过一定记得带上2个伤药，否则……

第一批敌人清理干净后，可以把无用的武器卖掉，然后买点伤药和斧子叫大海前往BOSS处，或者原地不动等待BOSS自己走过来送死……顺便一提，这里可以多让修女用杖，提高熟练度方便以后使用。BOSS是斧男，能力不是很强，注意利用地形和回复就能过。

第13章 寻求真实

开始时不要破坏右边的树木，把攻击路线分散了不好。让大海换上另外两个斧男的装备后，径直往下面冲去救村庄，其他人尽量往左边靠不要把敌人吸引过来，把下面的敌人清理到差不多时再移动，否则左边的天马又会过来攻击。救下村庄后，下面就是本章最重要的地方了——基的说得。



地球人都知道，拿着必杀剑的剑士不好惹，而且能说得他的只有马修，那怎样才能让马修在不被攻击的条件下说得基呢？最好是等5回合后基主动出击时说得他，如图，这样刚好能说得而又不会被枪兵攻击。说得后，让马卡斯立刻把马修扛回，基也撤回，大海继续往前冲……

等消灭掉桥附近的敌人后就要注意了，此时山贼准备去破坏村庄，这可是进入外传的重要村庄啊！所以之前留守下来的人要立刻砍掉树木去取火把，首推当然还是马卡斯。那个骑兵无所谓，拿了火把后顺便把他带下来让大海杀了。本章BOSS职业仍然是重铠，轻松解决。之后在武器店看有没有什么需要打点的，多买点投斧和伤药吧。

第13章 外传 商人马里纳斯

看一下本章的过关条件：居然是7回合内让万年不死男活着。可恶，四条路都会有敌人蜂拥而来，能当肉盾的也只有马卡斯，其他人会被杀掉或者杀了敌人，这样可不好办啊……

看来只好这样了：把基身上全部放上之前买的伤药，之后堵住下面的路口，以他的能力应该不会被斧男击中，这样就可以有效地阻止下方的攻势，其余所有人在大海的带领下往上面靠。这个做法风险很大，不过总比等死强吧。



↑至少要这样保持住自己的优势。

5回合时让大海去右边取那5000G，那里大概有4个山贼在等着，拿了钱后基本上没时间了，所以BOSS就不用去杀了，再说BOSS还是佣兵呢，拿剑哦！剩下两回合只要把自己的防守做好就万事OK。

第14章 蠢蠢欲动的人们

有了马里纳斯加入，终于可以进入战前准备画面了。此章建议只上3个人，一个是大海另两个想必大家也能猜到——马卡斯和塞拉，拖后退的运输队就不用出场了。一开始老马立刻冲去把魔抢回来，让塞拉说得，再下去救另外一个村庄，大海则负责收拾后面的敌人。

如果三个人来不及的话，可以再增加一个骑兵代替马卡斯扛人，而马卡斯则冲下面。铁之大剑多半得不到，



↑这里基本上可以NO DAMAGE。

因为救人以后没办法救上面的村庄。可能有的朋友要问怎么不多派人上去呢？原因是上面敌人众多，很难保证没有敌人被大海以外的人打死，这是挑战限制所不允许的。

完成所有该做的以后其他人靠后，大海一个人找个树林地形去等敌人增援吧。我到本章的时候大海早就20级了，能力也基本上全满。BOSS

艾利克以前是大海、小艾的朋友，不过被艾费迪鲁利用，所以只能兵戎相见。骑兵用群狼之灾轻松拿下，不出意外的话后面的同伴被几个敌人围困，大海边走边整理，扫清最后几个杂兵后过关。

第15章 飞降的钩爪

方案1：城内战，只派大海和老马出来就可以了。没有什么要点，老马不带任何武器保护王座，大海可以清理部分敌人，之后去杀BOSS，敌人援军从下方出来,我们也走那里。拿钥匙开门后就是BOSS战了,如果没有钥匙的话可以从上面走,那个理魔第一回合就会为你开门。BOSS的职业是前作中非常拉风的游牧骑兵，身上还有龙盾这种好东西，要打败他完全没有难度。特别强调各位玩家进行到这里的时候大海至少要在15级左右，许多数值应该满了，比如力和技等，不然就重来吧。

方案2：只派大海出战，因为胜利目标是坚守7回合，所以只要站在王座上7回合就可以过关。不过这方案对能力要求比较高，伤药和投斧是必须要带着的。笔者选择的就是此方法，至于玩友们选哪种方案就仁者见仁智者见智了。



第16章 基亚兰的公女

和琳会合的一章，比较有难度。右边的琳一定会受到攻击，最好的办法是让两个骑兵带着她和弓箭手以最短的路线往左边逃跑，途中会遇到2个佣兵的阻挠，不过问题不大。大海这边，芙罗利娜先去下方抢赤之宝玉，大海尽量地吸引敌人然后灭之。下回合飞马拿了宝玉后就跑到湖上，大海则去接应琳她们。本关武器店里有斧子卖，到现在为止大海的武器应该很紧张，把没用的武器卖了多买些斧子吧。整备后大海朝城门而去，路上会遇到用剑系武器的骑兵部队，对付他们还是用特效武器吧。



↑HP少的话可以在这里休整，那个弓构成不了威胁。

接着就是打BOSS了，上天总是很眷顾我们这些爱挑战的人，本关的BOSS是重铠，武器是枪，不用特效武器一样轻松搞定。

第17章 谜一般的行踪

又见城内战！此关不仅仅是压制王座那么简单，还有重要角色要说得，所以普利茜拉是必须要上的，盗贼也可以一起派出来搜刮几个道具。所以本章的难点就在于保护这些同伴，要下足功夫。



大海先解决中门前的所有的敌人,等到第3回合就带着盗贼去左边开宝箱。4回合后雷万会主动攻击，普利茜拉迎上去说得，不出意外的话NPC处的门被打开，要立刻去保护，关系到进入外传！当行进到中间时后面的敌增援也差不多来了，此时要好好利用地形，大海站在图中位置,形成“一夫当关，万夫莫开”的局势。BOSS是将军，终于是高级职业了，不过实力依然比较菜，对于除了幸运外其它能力全满的大海来说很容易打败。（如果机会没掌握好的话，可以让大海一直冲到王座杀掉BOSS，之后敌增援就不会出现了，清理版面的敌人后再去拿宝箱也不失为一种办法。）

第17章外传 港镇巴顿

过关条件是与敌方BOSS弗格斯对话。先进村庄说得卡那斯,下面的恶魔之斧可拿可不拿。第2回合敌人开始主动攻击（HARD难度不像NORMAL是越过某区域敌人才进攻),对方能主动攻击且有2格射程的武器的只有一个游牧民，所以采取下图的



↑所有敌人清理干净后，把其余的村庄访问后过版。

站位方法。但是为了不让卡那斯杀掉游牧民，要把魔导书交给大海。

第18章 海贼船

本关就简单了，要求11回合生存或是杀掉BOSS。只出大海一个人一路杀一路砍到BOSS处，BOSS是暗魔，身上有个引导戒指，正常流程是一定要偷到的，不过这里就没必要了，所以直接杀掉就OK。武器和道具可以在本关补充，顺利的话不等到敌人增援的船只过来就可以结束。



↑守备7，你死定了！

第19章 魔之岛

很烦的一章，菲奥拉终于出现了，为了说得她，芙罗利娜必须上，本章还有一个角色加入——17章放过的海贼达茨，所以在保护3个同伴的情况下15回合内过关的确有难度。地图被雾遮盖，带上火把吧。我的办法是先让飞马扛海贼躲到海上去，大海则不顾一切冲下去打乌哈依，飞马在等到菲奥拉出来之前扛着海贼到处跑，一定有敌人打不到区域，这点可以肯定。5回合时菲奥拉出现，说得。乌哈依是游牧骑兵，且拥有攻击距离3格的长弓，所处地形又有优势，大海先装备投斧靠近，近身后用特效武器比较省事，否则下回合BOSS会换用剑攻击。抓好时机，一说得就马上杀掉BOSS过关，拖得越久越危险。

第19章 外传 魔封者

同样是只派出大海就可以了，如果想要进入异传的话要先打琳篇让尼尔斯到LV7以上，然后接续记录打到这里，再干掉魔封者就可以了。我试了下，以现在这个能力完全足以进入，因为直接从海篇开打的，所以进不了。

去下面的遗迹拿女神像，加幸运的东西大有用处！然后将迎来大批敌人，武器应该还很充足，投斧至少要带两把。虽然是HARD难度，不过这里敌人能力还不强，所以不用考虑什么战术，站在有利的地形上歼敌就可以了。杀的差不多后就去干掉BOSS吧，BOSS为贤者并且带着半价卡，要偷还是可以的，这样做：一开始的地方有两个据点，那是敌人增援出现的地方，派两个人把那里占了，敌增援就出不了了。盗贼等大海把敌人消灭得差不多时再去偷，这种方法极为费时间，大家也可以去尝试。因为抢到了时间，所以魔封者的出现使BOSS不能使用魔法，随便蹂躏吧。

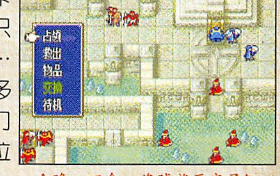


↑你惨了……

第20章 龙之门

到目前为止最难的一章！三个主角强制出击，要赶时间说得拉卡尔德，打败BOSS。因为左方会出现敌增援，所以派马卡斯和一个重铠去占位置，盗贼跟着大海帮他开中间的门。尽快杀了达林，赶上说得拉卡尔德，至于宝箱拿不拿看个人喜好了。以上只是设想，正式攻略开始。

第一回合大海立刻往前冲，肉盾们去占位置，注意让马卡斯站上面，因为上面有个弓箭手。艾和琳躲到敌人攻击不到的位置去，盗贼不要跟的太紧了。如果顺利的话，开了大门后拉卡尔德刚好经过那里，和之前设想不同，应该先说得他，让他和另外一个盗贼往王座那里跑，避开左边的敌人，大海拿群狼之灾一回合就可灭达林侯。下面的增援飞马不管，注意自己加血就行，下一回合过版。拿不到的宝箱也别想了，不可能拿，还有会员卡和隐藏商店也只能望而却步……本章需要打很多遍才可能在开门时候正好遇到拉卡尔德。



↑晚一回合，盗贼就死定了！

第21章 新的决定

尼尼安正式加入，艾利乌德强制出场。本关村庄里的道具有：レスト（左上）、光の结界（左下）、天空のムチ（右上）、ドラゴンキラー（右下）。都不是什么挑战需要的，拿个レスト吧。本章的要点就是一个快字！小艾和尼尼安都没有战斗力，所以要在被杀死之前干掉BOSS过关，火把一定要带上，方便选择



↑BOSS拿的是必杀斧……

最短路线。4回合大概就可以过去，所以一定要让小艾撑住，身上把药带满，攻击他的大多数都是魔导士，不行的话可以给他加点魔防（吃药）。BOSS是勇士，手上拿着必杀斧，硬上只有多多祈祷了，毕竟被那个打中会丧命的啊！

友情强调：可能细心的朋友发现，怎么之后的图都是日文的呢？其实是这样的，中文版到了20章结束就无故死机了，不管怎么弄都弄不好，所以改日文了，特此强调。

第22章 两个羁绊



↑刚好秒杀。

琳和艾强制出击，本关还有3个角色要说得，拉斯从右边带着佣兵NPC部队在第2回合出现，琳先往那边走（正好没敌人）。之后出现的西斯由大海去负责说得，不过他会主动攻击哦，所以要算好移动距离一次就说得，之后让他立刻撤回来。宝箱里的勇者之斧和10000G都不要了。完成说得任务后立刻去干掉BOSS，BOSS的职业为圣骑士，身上还带着可以获得的骑士勋章，安全起见，在我方附近的敌人被杀得没多少时再过去。最后强调下，中间到尼尔斯那里的路一定要派防高的人去堵！不然一旦有敌人冲进去就意味着GAME OVER。

第23章 活生生的传说

来到纳巴塔沙漠，移动力大受限制。胜利条件是敌全灭+帕恩特生存，后面一个条件不用太在意，因为阿托斯的弟子有着超强的生存能力，左边的敌人就基本上交给他吧。由于风沙看不清地图，第1回合不动，第2回合鹰眼出现，立刻说得，然后把他放在右下角，大海开始往前冲去秒灭敌人吧。本章有两个BOSS，是孪生兄弟，难怪长得那么像……能力不说什么，就是血比较多，砍吧，不一会儿就能清版。

第23章 外传 被创造的生命

本关的打法和正常流程不一样，正常流程为了很多东西必须去抢时间，而且要在5回合内抵达中间门口。过关条件是敌全灭，只派大海和鹰眼（强制）上，所以5回合后等门全开也无妨，最保险的方法是打下面一大批魔导士前让神官加魔防，所以神官作为备选角色。一开始抓紧开门，在魔封者走之前把那些带有状态杖的魔导士全部灭了，建议先把中间敌人杀完，阻止增援出现后再清理其他喽罗。本关道具是ぎんの大剑（左下）、バサーク（右下）、秘传の书（中间），自己掂量着拿吧。过关后得到加成长的药，留着给自己喜欢的角色用吧，虽然不能上场战斗，不过在通关评价菜单上还能露面。三主角等级之和低于50，所以进入四牙袭来的A路线。

第24章 四牙袭来A路线



↑武器相克的优点发挥得淋漓尽致！

A路线是一个噩梦，是玩过的朋友都知道吧，关键在于瓦雷斯的说得和保护上，如果在琳篇没有练他，那么在本关他的死亡几率非常高！地图比较大，只有靠飞马和运气了！飞马靠左边的山地小心翼翼地前进，遇到敌人就跑，大不了吸引过去让瓦雷斯杀了，瓦雷斯能不能活就看他自己了。成功说得后访问村庄，飞马躲到一边去。作战目的有两个，满足一个就可以，BOSS击破或者杀死白狼罗依德，建议带上ソードバスター打白狼，会简单许多。等到说得了瓦雷斯，大海就可以立刻了结白狼而过关。道具店和武器店东西丰富，有需要的就买吧。

第25章 疯狂的野兽

不知道大家之前去过斗技场赚钱吗？或者卖掉了不用的武器？什么？没有？那你可以重打了，别说你不知道本章有2万G！你不知道2万G？友情解释下吧，所谓2万G就是FE系列的一个传统，每作都有一位角色是靠金钱收买的，所以就叫XXG了。

5回合后天马三姐妹的老大会出现，她就是那万恶的2万G！大海注意等她出现，说得后再发动进攻。本章胜利条件是分别占领3个据点，建议从下到上再往右这么打，大海一个人就够了，天马飞到下方的山上吧。3个据点的头领分别是勇士、圣骑士、司祭，实力都不强，经历了上一关的噩梦，本关算是比较简单的。



第26章 触摸不到的手 传递不了的心

本章就不是什么打败BOSS之类就能提前过关的简单关卡了。注意地图，强制出场角色最好的躲避地点就是左上方的狭长区域，大海首先去把那里清理干净，然后所有人交换武器使自己不能进攻或反击，把帕恩特留在最外面，之后交给大海去把守吧。左下的修理杖放弃，因为目前除了群狼之灾外没有什么值得去修的武器，而且到现在群狼的使用次数还剩很多，所以不要也没影响。另外那把BUG枪就算用“地雷大法”拿到也用不了，可惜那全能力加成啊！本关完全考验玩家的策略能力，防御和进攻的平衡点抓得好的话，就能够稍微轻松点（注意是稍微），剩下的就是苦苦支持11回合。



第27章 黑暗的白花B路线

同样只让大海上场，本关有同伴加入，如果在9回合内打败2名以上敌方高级职业，则10回合时剑魔卡雷尔（封印里则是剑圣）会出现在左上方，由大海说得。如果没有满足卡雷尔加入的条件，那么在10回合出现的则是勇者哈肯，他实力也不俗。不过相信大家都愿意选择剑圣吧……



↑这是从里面打的状况，壮观吧。

整备好武器，先把小房间里的将军干掉。之后可以选择从外或从内推进，建议从外，按照移动力来计算，风雪停了以后正好来得及到左上方并干掉狙击手，只要等着卡雷尔出现就可以了，让他与大海交换武器后，跟随大海前往BOSS处。BOSS是司祭，而且拿着远程光魔法，所以不要急着进攻，等他换上远程武器后拿着勇者之斧砍吧。



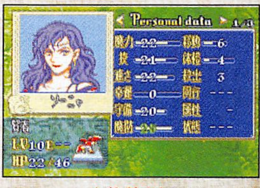
↑用勇者之斧秒了他。

第28章 黎明前的攻防战

目的是保护王子赛菲尔15回合，HARD难度下的敌人很容易就能杀死他，所以动作要快。贾法尔本身能力很强，拿着必杀剑基本可以放心，也不用太担心尼诺，她旁边的敌人不多，只要专心保护王子就行。外传的进入条件是尼诺和贾法尔对话，还是等把敌人消灭得差不多了再去吧。BOSS是四牙的苍鸦的乌露斯拉，手里拿着远程魔法，能不惹就不惹，安稳地过15回合就过关了，没必要给自己找麻烦。本章有加移动力的靴子，务必要拿到！

第28章 外传 诀别之夜

尼诺和贾法尔强制出击，非常难的一章，正常流程本关也是极具难度的一关，更不要说极限挑战了。开始时尼诺和贾法尔往上面走，躲避远程弓箭手，大海负责消灭下方的飞马，之后缓慢推进，注意保护尼诺，刺客由于本身有很强的能力，所以不用担心。地板每回合变化，应该随机应变，但是20回合后所有的路都会打开。要记住大海始终要在队伍前优先消灭敌人，利用地形把敌人挡住然后杀掉（玩过西林系列的朋友都知道这种打法的好处吧）。中间偏上位置有两个拿状态杖的司祭，注意先杀他们。顺路的话可以打开宝箱（先把钥匙给尼诺，然后给刺客），最后等着打BOSS。BOSS是黑之牙首领的妻子索尼亚，其实她也是黑之牙发生本质变化的

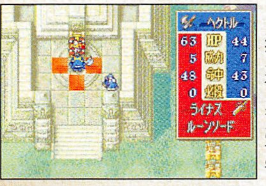


↑很强吧！

元凶！她身上有盗贼的转职道具——暗之誓约书，击败她可以得到。作为首领的她实力的确很强，最好的攻击机会就是她拿很重的远程魔法时，用勇者之斧打4下造成28HP的伤害，下回合靠反击获胜。

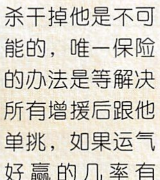
第29章 命运的车轮

如果之前的情况用噩梦来形容的话，那么本章就是地狱了。每回合都有增援不停出现，而胜利条件是敌全灭……总计超过100人以上等待你去杀。武器方面是很大的威胁，所以本章要把输送队派出来，随时补给物资（当然要保护好）。另一个重点就是村庄里的传送杖（给杖的人是贝伦的三龙将之首哦，比封印里年轻了许多），让飞马冒险穿过去拿吧（第28章拿到翼神的守护就好办）。女龙骑士维尔坦将在右下出现，大海先在那里待机，出来就给她把枪，输送队那里就是她的栖息之地……





↑完事后，大海很不情愿的转职。



BOSS是白狼罗依德的弟弟莱拿斯，职业为勇者，实力非常强！他带有必杀守护，想要凹必杀干掉他是不可能的，唯一保险的办法是等解决所有增援后跟他单挑，如果运气好赢的几率有45%，努力吧！武器方面选择勇者之斧，也可以派上帕恩特让他远程加血。本章是所有关卡里最消耗时间的一章，算上不停读档我足足打了快6个小时。

第30章 狂战士提尔巴恩

本章能取得天雷之斧，胜利条件是到达王座，不过考虑到离最终章不远了，所以还是多杀点敌人练级吧。本关没有难点，宝箱里有个群狼之灾一定要拿到，因为武器一直是处于紧张状态的。地图上某些地方会喷出毒气，虽然没什么大影响，不过还是避开吧。BOSS是勇者，不过拿着斧（可以得到），让大海拿着勇者之斧上吧。



↑这个……不是盖塔的武器吗？

之后整个游戏最具悲剧性的场景出现，艾看见了冰龙后不由分说砍了下去，后来才知道她就是尼尼安……而阿托斯面对奈鲁卡鲁那强大的力量也无力对抗，难道世界就完了吗？不，还有我们了，游戏的高潮部分终于到来！

第31章 悠久的黄砂

很久没有打城内战了，本章目的是王座防卫11回合，所以肉盾们都上吧。先把右边的敌人消灭干净，然后派两个人去堵住楼梯口避免增援的出现，大海立刻回来清理已经聚集了大量敌人的中间部分，全靠奥斯帝亚的重铠们死撑！最后下去消灭BOSS，他是狙击手，拿着银弓和长弓，不过身经百战的大海怎么会输给一个莫鲁夫呢？清理所有敌人后如果还有时间的话，可以考虑去开宝箱。

第31章 外传 战斗准备

一开始得到钱，抓紧练大海吧，把家当都卖了买点好武器……提醒一点，之后尽量用剑，争取剑能到A！

第32章 背水一战

来到魔之岛后将面对大批莫鲁夫军队，本章是最后的练级机会，到这里至少要把能力全满（不然最终章没希望）。由于尼尔斯强制出战，所以派上几个保镖吧。有三条路可以进攻，不过只能选一条，由大海开路。因为每条路线都有埋伏的敌人，一旦进入某个区域就会自动出现，为了避免无谓的牺牲只能走一条。考虑到有个司祭可以加入，当然选上方路线了（右下方遗迹内可碰到封印里的索菲亚）。



↑在这次战斗中，我很幸运的在最后一击出了必杀。

正式的流程开始，上方的敌人就像都约好了要被大海砍杀一样，不是重铠就是游牧民，之后换上剑系的武器

虞桢	人生有了游戏，就有了色彩。
读者资料	男，13岁，上海市长宁区金钟路340弄20号102室，200335

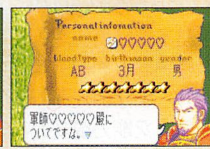
打勇者。把敌人清理干净后，说得雷纳斯。如果等级练满了的话，就直接用传送杖传过去打BOSS吧，没练满就慢慢走过去。BOSS利姆斯迪拉是奈鲁卡鲁所创造的最强莫鲁夫，不过由于能量的衰竭，所以大海也有了战胜她的机会。她装备的是远程魔法，所以要抓紧时间靠近她先打一下，然后靠运气在下回合反击杀掉她，得到冰魔法芬里尔。

第32章 外传 生存的价值

很简单的一关，敌人基本上都是狂战士，拿斧或剑打都没问题。宝箱里有把吸血剑，正常游戏只有一把哦！不过对于我们没有用所以不拿了，不过敌人身上的剑士杀手可是好东西，拿了后再去开门杀BOSS吧。

最终章 光





↑通关前的资料统计。

终于到最后一章了，除特定角色外，最好派出移动力较高的飞行单位，方便搬运实力弱的角色。战前把范围回复杖、传送杖和拯救杖都给阿托斯，把其它的武器整理好就开始最终战斗！

开战第一回合，由于大海站位不利，要靠尼尔斯的再动靠近乌哈依用专用武器攻击，由于敌人不能追击，伤害只有40，大海HP60够多，所以完全不用担心在敌人回合时被打死。上面的魔导士们最后收拾。中间的门打开，其他人往右下角的房间移动，只留大海一个人在外面。达林比较好解决，群狼加追击一次搞定，旁边的勇士有点麻烦，让尼尔斯给大海加个力，然后阿托斯用拯救杖救回。这里必须靠调整乱数出必杀，不然会浪费一个回合，之后再行动绝对来不及！

最后左下和右上的门打开，先选择简单的打，装备上群狼杀掉苍鸦，阿托斯应该在附近，立刻给大海换上勇者之斧，下回合就可以干掉刺客！所有人都往左下房间跑，利用门的地形优势，把兄弟两人挡住一个个收拾。不过他们之间是有A级支援的，所以基本上都要靠乱数取胜。如果愿意冒险的话，可以尝试图示做法击败罗依德，但下回合会遭莱拿斯的攻击，不过不至死，再由阿托斯加血后立刻换剑士杀手打，两回合就可以搞定！





↑别忘了把尼尔斯救走！

最后就是那帮魔导士了，尼尔斯给大海加魔防，再让拿M杖的同伴再次给大海加，这样大海的魔防有37之高，对方的伤害只有4，什么都不管冲上去打就是了。这回合所有人都要往上面走，下回合上面的门打开后会有敌方增援从下方出来，大海立刻装备上群狼下去迎敌。对方是3位将军，实力比起8位莫鲁夫就差远了，收拾以后做最后的整备。

先解决掉奈鲁卡鲁周围所有的的魔导士，然后安心打他，还是像之前一样魔防加到37，图为此战的战斗数据。这样可以轻松干掉他，面对最终BOSS火龙。





↑胜算很大！　↑HARD难度下火龙能力。

由于火龙是固定伤害39，所以没必要加防御，让尼尔斯给大海加个力。两边的敌人不用管，因为敌回合是火龙优先攻击。大海加了力后的攻击力很惊人，天雷之斧可以追击，砍了后立刻让阿托斯加血，等到敌方回合时我们就可以干掉它。终于完了，除了大海没结婚外都是皆大欢喜的大结局。

后记：终于写完了，长叹一口气啊！写本文真的是很累很累，不过还算挺过来了，通关后的成就感比正常流程甚至拿到S级评价还要好。游戏里出乎意料之外的变数有很多，不过多亏烈火的系统好，许多问题一变通都能解决。烈火里值得研究的东西太多太多，一时间说不完，其实笔者作本文的目的除了给大家欣赏外，还希望大家尝试下GBA上公认最好的一作FE，你一定会有收获的。

文/Endless-Studios HEERO RAINIE 责编/暗凌



最终幻想 换算公式验证与发现之旅

文/NW旅团 DoubleX 责编/翔武

GBA	SQUARE ENIX	RPG	128M
	2004.11.29	6090日元	1人

一、基础能力及换算公式

本文是介绍推敲的方法和推敲的过程而非结果，文中所用到的数据均是经过在下仔细审核保证绝对正确。

换算公式的推敲，光听这个名字就知道不是一个好差事……限于各种条件的限制，没有多少人去尝试。进行这项研究不仅要对游戏有极为深入的了解，而且还要具备一定的修改知识，更需要在游戏过程中对数值的细微变化都能察觉。最重要的一点就是要有极大的耐力，要肯花大量的时间，在下的研究也断断续续进行了将近一年。切入正题。

什么是基础能力？以及基础能力的构成

基础能力就是角色本身固有的能力，也就是在状态栏（ステータス/Status）中所能看到的能力，不仅包括基本属性还包括派生属性。基本属性就是力量（ちから/Strength，简称为STR）、速度（すばやさ/Agility，简称为AGL）、精神（ちせい/Intelligence，简称为INT）、体力（たいりょく/Stamina，简称为STA）、运气（こううん/Luck，简称为LCK）以及等级这6项属性，这些属性在LVUP时会增加且都只会增加1点，在GBA版中还专门增加了5种能提升角色前5种基本属性的道具。派生属性就是指除了角色基本属性之外的七项属性：HP、MP、攻击力（こうげきりょく/ATK）、命中率（めいちゅうりつ/ACC）、防御力（ぼうぎょりょく/DEF）、回避率（かいひりつ/EVA）和魔法等级（まほうLV/Magic Level）。他们的共同特点即均是由基本属性所决定的。（下文中所出现的基本属性名均以他们的英文缩写表示，即力量写成STR）推导之前要谈一下SUPER成长这个概念，即某一次能力成长时其能力增长的比其余时侯要高。不过在本文中的并不只局限于某一个能力成长上，因某一次数值的小变动而引起的相关数据的大幅变动也会用到这一概念。

基本属性相关

基本属性本身就具有随机性，因此无法定量分析只能依据各个不同的职业加以分析。以下各职业均采用将基本属性全部清0后连升98级的方式来确定基本属性的成长趋势。（如右表）

这一研究的意义：从上表中我们首先可以确定转职前后基本属性的成长率是基本一致的，所以转职能增加成长率这一理论是站不住脚的。另外转职前后在状态栏内看到的基本属性也是一样的，所以转职也不直接增加基本属性值。其次，除了AGL外其余基本属性均有单一属性成长率高的职业存在。如：战士、骑士（以下简称战骑）STR成长率高、小偷、忍者（以下简称偷忍）LCK成长率高、武术家、武术大师(以下简称二武）STA成长率高、黑魔法师、黑魔道师（以下简称二黑）INT成长率高，至于AGL最佳得主并不是众望所归的偷忍而是令人不可思议的战骑，明明看到偷忍拥有比战骑更高的命中率吗？怎么会AGL反而不及呢？

再次我们惊讶地发现物理系的三个职业中

职业	STR	AGL	INT	STA	LCK
战士（せんし/Warrior）	52（S+）	45（S-）	20（C）	31（B）	37（A-）
骑士（ナイト/Knight）	54（S+）	43（A+）	27（B-）	36（A-）	32（B+）
小偷（シーフ/Thief）	46（S-）	43（A+）	26（B-）	23（C+）	53（S+）
忍者（にんじゃ/Ninja）	43（A+）	39（A）	26（B-）	29（B）	56（SS）
武术家（モンク/Monk）	32（B+）	36（A-）	34（B+）	54（S+）	39（A）
武术大师（スーパーモンク/Master）	34（B+）	31（B）	33（B+）	56（SS-）	42（A+）
赤魔法师（あかまじゅつし/Red Mage）	31（B）	26（B-）	36（A-）	35（A-）	28（B）
赤魔道士（あかまどうし/Red Wizard）	26（B-）	27（B-）	33（B+）	30（B）	35（A-）
白魔法师（しろまじゅつし/White Mage）	28（B）	27（B-）	43（A+1）	33（B+）	27（B-）
白魔道师（しろまどうし/White Wizard）	30（B）	27（B-）	40（A）	33（B+）	27（B-）
黑魔法师（くろまじゅつし/Black Mage）	27（B-）	24（C+）	62（SS+）	26（B-）	28（B）
黑魔道师（くろまどうし/Black Mage）	15（C-）	25（B-）	56（SS-）	26（B-）	28（B）

注：上表用C（升98级后该基本属性成长了15—24）、B（升98级后该基本属性成长了25—34）、A（升98级后该基本属性成长了35—44）、S（升98级后该基本属性成长了45—54）、SS（升98级后该基本属性成长了55—64）这五个等级来区分，此外当该基本属性的成长值比较接近相应等级的MAX值和MIN值时就用+或者—来表示。

除了INT外，其余能力战骑都能拿得出手，再加上他是STR和AGL的双冠王难怪其常常被誉为“绝对主力”；偷忍除了LCK各方面都废一点，二武除了STA最高LCK与战骑基本扯平外，关键能力STR和AGL比偷忍还差，不过令人意外的是他居然拥有物理系最高的INT，可是他确连一个魔法都不会放，魔法系的三个职业恰好是INT随着赤、白、黑的顺序增加，其余基本属性随着赤、白、黑的顺序减少。到了二黑更是不可思议的有着超过SS的INT和近乎全C的其余属性如此极端的能力。白魔法师、白魔道师（以下简称二白）的基本属性同样也惨不忍睹。相比之下赤魔法师、赤魔道师（以下简称二赤）的基本属性虽不低但还真鸡肋的可以，要么全都行要么全都不行。

HP和MP的相关公式

HP和MP因为LVUP时有其提升量显示，因此也可以通过观察这一提升量得出。我们已经知道HP和MP有SUPER成长和非SUPER成长之分。另外当全能力为0时非SUPER成长时HP和MP只加1点，SUPER成长时HP加21—25点和MP加11—15点。那么应该能用这么一个公式来表示HP和MP的成长情况，即SUPER成长时，HP是增加20+1+(0—5的随机数)，MP是增加10+1+(0—5的随机数)。换而言之HP和MP的初始值都是1。

紧接着逐一变动其余基本属性后观察发现，每提升4点STA非SUPER成长HP时就会多加一点HP，每提升4点INT非SUPER成长MP时就会多加一点MP。那就是说在非SUPER成长时HP的成长只与STA，MP的成长只与INT有关，且都是1/4的关系。

也就是说非SUPER成长时，HP的成长公式为(STA÷4(有小数位自动舍去不会进位))+1；MP的成长公式是(INT÷4)+1（有小数位自动舍去不会进位）。

SUPER成长时，HP的成长公式为20+(STA÷4)（有小数位自动舍去不会进位）+1+(0—5的随机数)；MP的成长公式是10+(INT÷4)（有小数位自动舍去不会进位）+1+(0—5的随机数)。所以全能力99时，HP有机会成长25—50、MP则有机会成长25—40。

接下来的任务是去确定各职业HP和MP的SUPER成长率，虽说也能采用连升98级的方法，但鉴于LV上升到99级时即便是HP成长最弱的二黑也有可能达到最大999点HP，所以升到99级后再观察HP和MP的增长趋势显然没有太大意义。对HP和MP成长率的研究一般情况下是为极限通关服务的，而已知的极限通关LV是16，那么我们不妨将等级限定在16来看看各职业HP和MP的SUPER成长状况。

这一研究的意义：经实践发现，HP和MP各自都有自己的SUPER成长点，也就是说HP是SUPER成长，MP也是SUPER成长的几率很少。LV只上升到16时，战骑拥有着HP近1/2的SUPER成长概率的优势，但是其MP的成长率就极低……在下试的时候连一次SUPER成长也没，所以即便是LV1时就转骑士也不见得能长多少点MP。偷忍HP的SUPER成长的几率是1/3，MP的成长也不比骑士高多少。（在下试时遇到

了2次，多S/L几次应能达到3—4次）。二武的HP的成长倒是出人意料，只有约1/4的几率SUPER成长。二赤的成长率就没有像他的基本属性的成长那样鸡肋，HP约是1/3，MP约是1/2的几率SUPER成长。你一定不知道，二白的HP和MP的SUPER成长率都是2/5，难怪实战中她也可以当肉盾。二黑则如我们所预料的那样HP是1/3不到点SUPER成长，MP的SUPER成长率则是3/5还超过。

补充几点：当LV连升98级时HP方面，战骑的SUPER UP势头极为惊人，前50级的SUPER成长几率远大于后48级，几乎平均每两次升级就有一次。后48级则是约1/3的几率SUPER成长。相对而言忍者就少多了，前50级才只有17次SUPER成长，后48级约是15次。MP方面，自然是二黑最强且有着超过战骑的HP的成长趋势，相反骑士的MP几乎是怎么也不肯SUPER提升的，如果你想在LV达到99时候MP也到达999那么唯一的解决方法就是尽快转职。忍者LV升到99级时有大约1/4多一点的机会MP会SUPER成长且他的INT本身就比骑士高不要太晚转职就行了。

魔法等级的换算公式

魔法等级也是随着LV的上升而逐级增加的，也就是LV上升到某一级时其也会增加到某一个整数。各位一定认为这只需要变动LV这一数据就能得出。其实游戏中专门有一个字段记录魔法等级，单纯改动LV这一数值并不会有任何变化,必须要用升的一级一级地升上去才能让魔法等级产生相应的变化，那就是要改动EXP然后去战场上打一场胜仗升级才行。（使用任何形式的脱离战场方法都不行，因为只有升级界面才能实现魔法等级的提升而也只有打胜仗时才会出现升级界面,HP和MP的增加也是如此。）这说起来很简单但真的落实到每一个职业就真是一件很麻烦的事情，毕竟是要一级一级的升的。几番确定发现转职前后魔法等级对应的LV要求是一样的，也就是说，不存在为了尽快提高魔法等级而先转职的情况。各职业、各魔法等级的LV要求如下表所示：



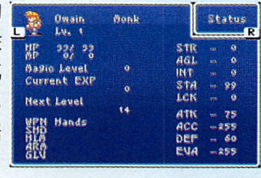
职业	M LV2	M LV3	M LV4	M LV5	M LV6	M LV7	M LV8
二赤	LV4	LV9	LV15	LV22	LV29	LV37（仅高级职业）	——
二黑、二白	LV3	LV8	LV13	LV19	LV26	LV33	LV39（仅高级职业）
骑士/忍者	相当特殊，LV14前M LV为0，LV15后骑士的M LV立马就变成3、忍者的变成4（下两图）						
注：上表用M LV表示魔法等级。							

这一研究的意义：魔法等级我们要知道全部职业LV达到近40后才能使用所有的魔法。而在LV16时，全部能使用魔法的职业的魔法等级都只能达到4级，所以极限通关时更多的是要依靠武器或防具提供的“免费”的魔法效果。

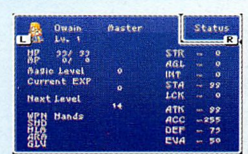


攻击力和防御力的换算公式在几项派生属性中,除了二武外的其余职业攻击力和防御力换算公式的推导过程十分简单，只要看一下“无装备”时人物状态栏就能马上得出。其公式为：攻击力=(STR÷2)（有小数位自动舍去不会进位）+装备品本身的攻击力。防御力也是除了二武外的其余人的换算公式为防御力=装备品本身的防御力之和。稍为麻烦些的“二武”攻击力也能通过比较两个极点上的攻击力的值得出。如下图分别就是无装备、全部基本能力全归0时和无装备、力量为99其余能力全为0时的能力图。取基本能力全0无装备时的数据是为了确定除基本能力外是否其有初始值，取力量为99的数据是为了确定力量对攻击力的影响究竟有多大，结果正如我们所看到的,力量在攻击力的换算公式中还是占有1/2的席位，不过STR并不影响着防御力。

再用同样的方法逐一将其余基本属性也变成99（记得原先已经改成99的数据要将它再改回0）发现还有STA对攻击力也有影响……对应关系



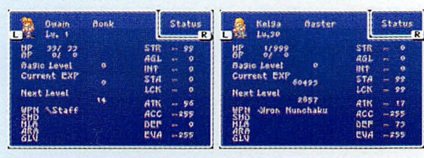
梁炜臻　硬件固要好，软件更难少。
读者资料　男，上海市兰州路1101弄4号1107室，200082



是无装备时职业为武术家的攻击力为STA的75%，职业为武术大师时的攻击力为STA的100%。

因此当他们空手时武术家的攻击力=STR÷2（有小数位自动舍去不会进位）+STA×75%；武术大师的攻击力=STR÷2（有小数位自动舍去不会进位）+STA。

不过装备武器后他们的攻击力又发生变化了……变化结果也正如下两图所示的那样STA将不再起作用，代替STA的是武器本身的附加攻击力，除此之外力量依旧起着作用不过还是对应STR÷2的关系，而且还会多出1点初始值。（见下两图，附带一提，下两图中木杖（つえ/Staff）的武器攻击力是6，双截铁棍（テツヌンチャク/Iron Nunchaku）则是16。）



那么装备武器后二武的攻击力就是STR÷2（有小数位自动舍去不会进位）+1+装备品本身的攻击力。

至于“二武”防御力的换算公式实在过于怪异，在下不得不多次取数据来对其加以揭晓。这在后面的那张表中将会列举出相应的取值数据。

另外装备防具时此“二武”的防御力的换算公式同样也像攻击力那样又发生变化了，防御力会因为装备上不同类型的防具而变得有不同的换算公式，不过无论怎么变有一点是肯定的，那就是穿的越少防御力越高，往身上套的东西越是小防御力也就越大。

在这里还要声明一下，武术家和武术大师的换算公式还不一样所以要分开取值；下表之所以选用STA这一属性是因为经测试发现全属性中也只有这一属性对防御力有影响。这次采样用到的防具如下：全身类防具——布服（ふく/Clothes，防+1）、臂环类防具——银手镯（ぎんのうでわ/Silver Armlet，防+15，这里说明一下臂环类与全身类一样被S—E归为装备在身体上的防具，因为下文要多次应用到这两类防具，所以用一个统一的名字“套在身上的防具”标识）、头戴类防具——缎带（リボン/Ribbon，防+1；本来想换一件防御力更高点的防具，但是武术家能装备的头部防具都只增加1点防……）、护手类防具——守护之戒（まもりのゆびわ/Protect Ring，防+8）。另外，盾类防具二武无法装备。现在我们先来讨论武术家，见下表。

STA1—7且不穿任何衣物时的基本防御力为1，从STA7开始STA每上升4点就变化一次防御力，防御力的变化也有SUPER变化和非SUPER变化之分。SUPER变化时+4点防非SUPER变化+1点防。且第一次必定是SUPER

STA	无	全	臂	头	护	头+全	头+臂	全+护	护+头	护+臂	全+护+头	臂+护+头
0	0	1	15	1	8	2	16	9	9	23	10	24
1—7	1	1	15	2	9	2	16	9	10	23	10	24
8—11	5	3	17	5	12	3	17	10	12	24	10	24
12—15	6	3	17	6	13	3	17	10	13	24	10	24
16—19	10	5	19	9	16	4	18	11	15	25	10	24
20—23	11	5	19	10	17	4	18	11	16	25	10	24
24—27	15	7	21	13	20	5	19	12	18	26	10	24
28—31	16	7	21	14	21	5	19	12	19	26	10	24
32—35	20	9	23	17	24	6	20	13	21	27	10	24
36—39	21	9	23	18	25	6	20	13	22	27	10	24
40—43	25	11	25	21	28	7	21	14	24	28	10	24
44—47	26	11	25	22	29	7	21	14	25	28	10	24
48—51	30	13	27	25	32	8	22	15	27	29	10	24
52—55	31	13	27	26	33	8	22	15	28	29	10	24
56—59	35	15	29	29	36	9	23	16	30	30	10	24
60—63	36	15	29	30	37	9	23	16	31	30	10	24
64—67	40	17	31	33	40	10	24	17	33	31	10	24
68—71	41	17	31	34	41	10	24	17	34	31	10	24

胡梦捷	游戏是生活中的一部分，会玩游戏的人才会享受快乐。
读者资料	男，15岁，浙江省宁波市江北区通江镇，315020

变化第二次又必定是非SUPER变化，第三次又必定是SUPER变化……依此类推。所以我们可以得出如下公式来换算武术家的基本防御力。第一步：(STR−7)÷4（有小数位自动舍去不会进位）来确定共有几次变化。如：LV53则为(53−7)÷4=12。第二步我们可以考虑到总变化中一半以上是SUPER变化（这里用无条件取整，因为STA7以后的第一次变化是SUPER变化），必定有总变化次数—SUPER变化次数等于非SUPER变化次数。那么下面的公式就随之而出：最终防御力=基本防御力为1+(上一步计算出来的变化次数÷2（有小数位自动进位））×4+［上一步计算出来的变化次数−(上一步计算出来的变化次数÷2（有小数位自动进位））]。如：11次就是1+6×4+6=1+6×4+6=31。

通过装备上全身类和臂环类防具时的防御力的变化情况可以看出只有在每一次SUPER变化时其才加2。那么第一步还是(STR−7)÷4(有小数位自动进位）来确定变化次数。第二步只要计算SUPER变化的次数和相应的增加量再加上防具本身的防御力就行了，于是其就变为了（上一步计算出来的变化次数÷2（有小数位自动进位））×2+装备品本身的防御力。如67则为(67−7)÷4=15。8×2+1（布服的防御力为1)=17。（无视了基本防御力1）其余防具的换算公式也依旧是在第二步时发生变化。

头戴类的防御力计算相对而言特殊了一点，也许因为头盔、帽子等是戴在头上的对身体的防御力影响不大吧。虽说第二步的换算公式也只是去掉了非SUPER变化的一些附加值，但之所以说其特殊是因为基本防御力1也被作为一个计算条件放到了公式中，于是这一公式就变成了：基本防御力为1+（上一步计算出来的变化次数÷2（有小数位自动进位））×4+装备品本身的防御力。同样以53为例，防御力就是1+(11÷2)×4+1=1+6×4+1（缎带的防御力为1）=26。

护手类防具相比之下就更显得特殊。其基本沿袭了头戴类防具的固有公式，但是其SUPER变化的防御增加值下降到3，此外他还要考虑到非SUPER变化时防御力的增加量。所以第二步的换算公式变为：基本防御力为1 +（上一步计算出来的变化次数÷2（有小数位自动进位））×3+［上一步计算出来的变化次数—（上一步计算出来的变化次数÷2（有小数位自动进位））］+装备品本身的防御力。

上面讨论的是单一防具对防御力的影响，如果是复合防具（即装备两样以上的防具）的情况又有所不同。前面已经隐约的提到过穿的多会束缚武术家展现其健美的身躯，防御力当然就Down下来了。如：头戴类+全身类、头戴类+臂环类或者护手类+全身类、护手类+臂环类第二步防御力换算公式都只有（上一步计算出来的变化次数÷2（有小数位自动进位））+装备品本身的防御力（注意这两个防具要相加的）。不涉及套在身体上的防具时（也就是头戴类+护手类）其防御力换算公式要相对好一点。非SUPER变化时加1点防御力，SUPER变化时加2点防御力。所以换算公式是基本防御力为1 +（上一步计算出来的变化次数÷2（有小数位自动进位））×2+［上一步计算出来的变化次数—（上一步计算出来的变化次数÷2（有小数位自动进位））］+装备品本身的防御力（同样这两个防具要相加）。

如果你贪心地将全部三种防具都套在身上，那么在下可以很遗憾地告诉你来自STA的补助全部都没有了，你的防御力就是像别的职业那样只是装备品本身的防御力之和。上面讨论的是武术家，接下来讨论一下武术大师，见表。

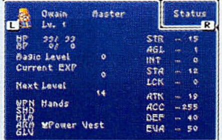
有了上次的经验我们就不必再需要用大量的数据来确定了，只要用到反复两次出现的数据以便于确认相应的增量即可。上表很明显的表示出STA每上升2点防御力就会增加1点（非

STA	无	全	臂	头	护	头+全	头+臂	全+护	护+头	护+臂	全+护+头	臂+护+头
0—1	0	1	15	1	8	2	16	9	9	23	10	24
2—3	1	1	15	2	9	2	16	9	10	23	10	24
4—5	2	1	15	3	10	2	16	9	11	23	10	24
6—7	3	1	15	4	11	2	16	9	12	23	10	24
8—9	6	3	17	6	13	3	17	10	13	24	10	24
10—11	7	3	17	7	14	3	17	10	14	24	10	24
12—13	8	3	17	8	15	3	17	10	15	24	10	24
14—15	9	3	17	9	16	3	17	10	16	24	10	24
16—17	12	5	19	11	18	4	18	11	17	25	10	24

吴沛霖　大热天，被窝玩家要注意通风，又要防止漏光，不容易。

翔武　想起了自己原来在被子里玩GBL，快闷死了……

SUPER变化），且在STA每增加8点的那一刻防御力不是增加1点而是增加3点（SUPER变化）。于是上面的公式就变成先确定SUPER变化的次数，即STA÷8（没有进位问题故无条件去除小数）。用总变化次数—SUPER变化次数确定非SUPER变化次数，然后再将这两部分变化的值加起来。公式就是：(STA÷8（有小数位自动舍去不会进位）)×3+[(STA÷2)−(STA÷8（有小数位自动舍去不会进位）)]。如：STA63就是(63÷8)×3+[(63÷2)−(63÷8)]=7×3+[31—7]×1=21+24=45（下左图）。如上表所示全身类、臂环类、头戴类+全身类、头戴类+臂环类、护手类+全身类、护手类+臂环类等总与套在身上有关的防具通通都无视了非SUPER变化的增加值，所以只要考虑SUPER变化的增加值就行。因为只装备全身类、臂环类防具的增量是2相应的公式就是：(STA÷8（有小数位自动舍去不会进位）)×2+装备品本身的防御力，头戴类+全身类、头戴类+臂环类、护手类+全身类、护手类+臂环类装备在身上的增量都只有1，公式也只是将×2改成×1且装备品本身的防御力要将这两样加在一起而已。只装备护手类和头戴类的其中一样防具无论是SUPER变化还是非SUPER变化都有增加值SUPER时加2非SUPER时加1，所以公式变成(STA÷8（有小数位自动舍去不会进位））×2+[(STA÷2)（有小数位自动舍去不会进位）−(STA÷8（有小数位自动舍去不会进位））]+装备品本身的防御力。装备护手类+头戴类时非SUPER变化和SUPER变化时都只增加1点防御，所以公式又能简化为STA÷2（有小数位自动舍去不会进位）+装备品本身的防御力。与武术家一样将全部防具都装在身上时的防御力都只有装备品本身的防御力之和。



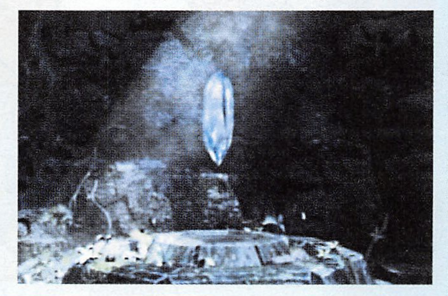
游戏中还有一种防具装备后会增加角色的基本属性，这种防具的换算公式就必须取增加后的基础属性值再进行计算了。如上方右图武术大师装备上力量背心（ちからだすき/ Power Vest）后就有STR+15，AGL+1，STA+5的附加值，那么STA当然不能用原本的7而要用7+5=12来参与换算。（上方右边的状态图已将这个数字加上去了）

这一研究的意义：首先我们知道在转职后二武的攻击力和防御力的换算公式会立竿见影的变化所以什么时候转职都行。在不少文章中我们能看到不少人会用二武来代替战骑，理由就是因为攻击力和防御力的换算公式不同，往往二武拥有比战骑更高的攻击力和防御力，经济又实惠。



此外如果问你什么也不穿时哪个职业拥有最强的攻击力和防御力，你会毫不犹豫地选择武术大师。但是如果问你装备武器后最强的攻击力属于谁，你多半会错误地回答骑士。其实这个问题在之前的文章中就已有现成的答案了……仔细看下两幅图，发现同样能力全满、装备了创世兵器（アルテマウェポン/Ultima Weapon）的武术大师比骑士高了1点攻击力，在下还可以告诉你武术家和武术大师并列第一的。这里还要提一下空手时的武术大师也只有49+99=148的攻击力比装备创世兵器的二武要低。

如果再问你游戏中装备防具后最强的防御力属于哪个职业，请你不要条件反射地回答是武术大师。固然什么也不穿时武术大师是拥有能通过上面的公式计算出的高达(99÷8)×3+(99÷2)−(99÷8)=12×3+(49−12)=36+37=73



点的防御力，但是将最强防具水晶之铠（クリスタルメイル/Crystal Mail，防+44）+英雄之盾（えいゆうのたて/Hero's Shield，防+16）+水晶头盔（クリスタルヘルム/Crystal Helm，防+10）+水晶护手（クリスタルのこて/Crystal Gloves，防+10）全部装备的全装甲骑士还要惊人的拥有80点防御力。不过只穿一件装备时还是二武胜出。

武术大师和武术家装备防具后，哪个防御力更高。这个看似白痴的问题其实会误导不少人。可以这么说，在穿"套在身上的防具时"这两人的无论是套一件还是套N件防御力都是一样的，其余场合虽说武术家的SUPER成长比武术大师的高了1点防，但还是变化较勤的武术大师胜出。

命中率和回避率的换算公式

在整张状态图中最后也是最讨厌的就是命中率和回避率的换算公式：原本在下只是简单的认为其与AGL有关，可经过几次换算发现其也与其它的数值有关，下面先列表说明AGL与它们的关系。（将除AGL外的其余的基本属性全清0）

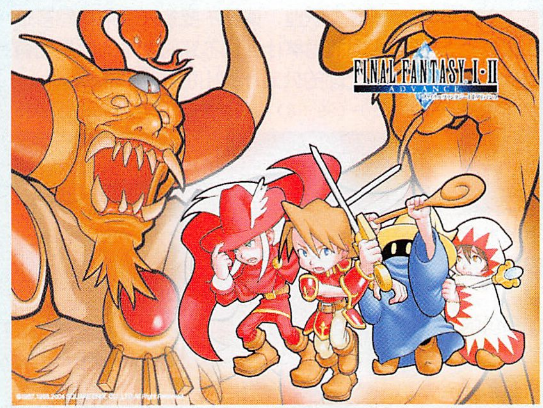
LV1无装备时测试AGL与命中率和回避率的关系如下表：

	战士		小偷		武术家		赤魔法师		白魔法师		黑魔法师	
AGL	ACC	EVA	ACC	EVA	ACC	EVA	ACC	EVA	ACC	EVA	ACC	EVA
0	10	53	15	58	8	50	12	53	5	53	8	53
7	17	60	22	65	15	57	19	60	12	60	15	60
8	18	61	23	66	16	58	20	61	13	61	16	61
20	30	73	35	78	28	70	32	73	25	73	28	73
99	109	152	114	157	107	149	111	152	104	152	107	152

通过上表我们可以知道任何职业的AGL与命中率和回避率的关系都是一比一的正比关系，即AGL每上升一点命中率和回避率就增加一点。此外我们还知道职业的命中率和回避率还有一个职业初始值（就是上表中AGL为0的项已用红字标识），因此换算公式初步定为：命中率和回避率均是AGL+职业初始值。再用"剔除法"逐一测试发现LV也影响着它们。

	战士(+3)		小偷(+5)		武术家(+3)		赤魔法师(+3)		白魔法师(+1)		黑魔法师(+2)	
LV	ACC	EVA	ACC	EVA	ACC	EVA	ACC	EVA	ACC	EVA	ACC	EVA
1	10	53	15	58	8	50	12	53	5	53	8	53
2	13	53	20	58	11	50	15	53	6	53	10	53
9	34	57	55	61	32	52	36	54	13	54	24	54
21	70	64	115	65	68	57	72	61	25	58	48	55
53	166	80	255	78	164	64	168	76	57	67	112	60

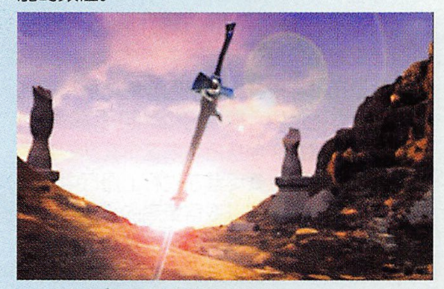
通过上表我们得知命中率与LV的关系就是(LV−1)×职业倍率（职业倍率已经在上表职业名后的括号内用+?的形式给出），此外装备上装备品时也会有装备品的附加值，因此公式就变为：命中率=装备品附加的命中率+AGL+初始值+[(LV−1)×职业倍率](转职前)，不过游戏中还存着转职这一概念且转职前后的职业倍率不同。不过也并不是立竿见影的马上就影响着角色的命中率，而是保留着转职前的命中率并只改变倍率。于是换算公式就又变为：命中率=装备品附加的命中率+AGL+初始值+[(转职业时的LV−1)×转职前的职业倍率]+[(转职后上升的LV)×转职后的职业倍率]。



下面给出经校验后的高级职业的职业倍率：骑士：+4、忍者：+5、武术大师：+3、赤魔术师：+3、白魔术师：+2、黑魔术师：+2。



至于回避率首先我们已经知道其也存在着初始值。其次同样装备品对它也存在着附加值。与命中率不同的是装备品存在着重量这一概念，且其对回避率起阻碍的作用。（就是要减去装备品的重量以得到回避率的值）最后，我们发现回避率也与LV存在着关系，且其也存在着SUPER成长和非SUPER成长之分，SUPER成长就加一点，非SUPER成长就一点也不加。（附带一提：HP、MP和回避率的SUPER成长都是分开计算的，很少能遇到这三个数据都增加的局面）所以最终换算公式是：回避率=装备品附加的回避率—装备的重量+AGL+职业初始值+SUPER成长时增加的数值。



这一研究的意义：透过这一研究我们首先知道那些转职后会改变倍率的职业（骑士和白魔导师）越早转职命中率越高，但还是存在着LV99后物理系职业命中率早就达到顶点255的情况，所以说这项研究也只能用于极限通关。这里介绍一种在LV1时就能转职的方法，其实说起来也很简单，就是故意让想要转职的人在LV1时就“挂掉”，然后就一直“挂”到转职完后再复活就行。听到这里你一定会有从他倒下到转职之间的那段路该怎么混过去的疑问。（其实这个也很简单，以后的讲座中会有阐述的）

命中率方面，基本符合各职业的特性，有点奇怪的是二黑比二白在物理攻击方面也更擅长（原本以为他们应该是一样的）。此外转职前赤魔法师的命中率要比战士高一点，而战士的命中率也比武术家要高一点，不转职通关时该用什么职业应该也是很清楚了吧！现在你应该明白为什么战骑的AGL高但命中率反而不及偷忍了吗？对了，一方面这是因为偷忍的命中率初期值比战士高，但更重要的一点是因为偷忍拥有全职业最高（5点）的职业倍率。所以极限通关时不妨也考虑使用一下偷忍。回避率对全职业而言都是比较公平的，且初期很高并难以成长，所以更多的时候要依靠防具中的盾类加以弥补。

在此说明一下：游戏中同样也有专门一个字段存放命中率的增加值也就是说单纯地将LV改上去依旧行不通的，必须要升上去，即便是要改的也是要改EXP。

截止到目前为止，在菜单状态栏中能看到的所有基本能力的解说都已经完成了。相信看了这篇解说各位对FF1的了解想必又进了一步。下一讲将会向各位讲解关于伤害的换算公式，现在可以在这里透露几点：HIT数与ACC存在着明显的关系，制约魔法伤害的基本属性除了我们都知道的INT外还有另一个重要的参数，而对怪物的魔法伤害的抵抗则又与职业本身存在着紧密的联系。看到这里各位是不是有些心动了呢？不过各位应该知道这种研究也不可能进展得太顺利的……不出意外的话第二讲应该就能和各位见面了。



潘辽春　在暑假里，终于可以安心自在地玩游戏了，没有作业的暑假太棒了！
读者资料　男，14岁，河北省秦皇岛市抚宁县南大街7号华视眼镜店，066300



GBA	THQ/SEGA	SPG	64M
	2003.06.23	19.99美元	1－4人用

文/GUGU 责编/雪人

在大概两年前的《掌机迷》第四期中，笔者曾经为当时发售的"街头涂鸦"做过一次较为详细的研究。这款游戏虽然并不是由SEGA亲自开发，再加上操作上显得不是那么友善，上手极为困难。所以这样一款极为优秀的重度动作游戏被很多玩家所忽略。趁着这次制作本作的封神榜中"最速涂鸦最高评价取得"录像的机会，笔者二度制作了这款游戏的研究攻略，从系统和细节入手完美剖析"最速涂鸦篇"中的三个关卡。希望广大的重度游戏爱好者继续支持。

关于游戏中的操作以及基本规则等东西就不再介绍了。如果有读者还不是很清楚请参考PG第四期p34－p45"街头涂鸦游戏深入难点研究"一文。其中有详细介绍。本文将是前一篇研究的补充和完善。如果有条件可以将这两篇小文结合分析最好不过了。

我们这次主要研究对象只有游戏中后期的"最速涂鸦篇"中的三个大场景。玩过本作的玩家都知道，游戏中只有三大场景，而后期的这三关是最能体现玩家整体操作水平的，因为这三关将跨越三大城市的所有场景地图，图和敌人之多也是前期所无法比拟的。这也是笔者选择这三关作为封神挑战的原因。挑战条件非常简单，就是在最高评价JET的取得条件下，最速完成关卡。JET评价虽然只是个前提条件，但在实际游戏中，想要在最短的时间内达到JET评价的条件又岂是一件容易的事。游戏关卡的完成评价只跟分数有关，只要达到了规定的分数就可以达到最高评价JET。分数并不是一定的，而是视不同关卡而定。分数的取得分下面几个方面：

●**SCORE：**这是游戏中常规取得的分数，也是主要的分数来源。想要将这个分数达到比较高的值颇要费一番脑筋。游戏中存在一个"连携"的设定。随着连携值的增加，取得的分数也会以倍率增长。而且在完成连携后，也会得到额外的分数奖励。最高奖励分数为1000，最小连携值为5。而"连携"究竟要怎样来取得呢？其实很简单，玩家控制角色在各种栏杆或滑梯边缘上面滑行时都会每隔几秒钟给予一个连携值。只要角色处于滑行状态下（不是地面滑行，而是在各种栏杆上，下同）完成涂鸦和跳跃都会计算连携值。而涂鸦和跳跃又可以得到追加的奖励分数。连携值越高这个奖励的倍率就越高。所以玩家要尽量在栏杆上滑行中完成小图的涂鸦，这样可以取得更高的分数。而滑行中的跳跃又是一个取得高分数的重要因素。游戏中角色在滑行中的跳跃动作主要分两类，一类就是空中改变方向的跳跃，意思就是说角色从一条滑行轨道中跳向另一个不在同一平行线上的轨道，这中间肯定要改变方向，这时角色就会在空中做出相应的跳跃动作，这种跳跃在游戏中取得的分数奖励要比普通的跳跃高。而另一类就是角色在同一轨道中或是在同一直线的轨道间跳跃时可能完成的特殊跳跃动作，基本上可以分为同轨道的拐角处的跳跃，同轨道的高低差跳跃和同一直线轨道间边缘跳跃。这

三种也是可以取得额外的分数奖励的。除此以外就是额外涂鸦的奖励，完成关卡的条件就是将地图中各场景的图全部涂鸦成功。按START键就可以清楚在小地图中看到各个图的位置。在游戏场景中会用红色向下的箭头来表示。但是同样有黄色的箭头和蓝色箭头表示的图。这个在前篇研究中已经解释过了，黄色的是普通的奖励图，跟红色小图一样，单独涂鸦成功都是500分。而蓝色图是自定义图，建议玩家在挑战JET评价前先在FRAFFITI模式中完成自定义的涂鸦造型，这样在游戏中就可以涂蓝色箭头指示的涂鸦了。每涂鸦成功一个得到的分数是2000，是否受到连携值的影响有倍率奖励分数还不清楚。笔者还没有测试出来。不过可以肯定的是，蓝图一定要能涂就涂。因为在最速攻略中，要舍弃很多赚分的地方，一定以最速为先。这2000分的取得相当于2次高连携值的奖励啊，相当的可观。当然这又要涉及到涂料数量的问题，如何取舍又是问题，在后文会有详细的介绍。还有一点就是中、大图的连续涂鸦时，一定要避免失误，因为那样对分数的影响很大。当然了，能够挑战这个记录的人相信不会在这种很基础的地方犯错误，但还是要提一下。

●**TIME：**关卡完成后所剩余的时间越多，取得的分数就越多。

●**CANS：**关卡完成后所剩余的涂料数越多，取得的分数就越多。

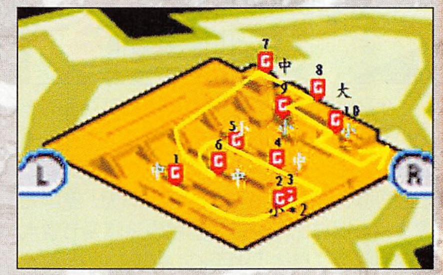
●**HEALTH：**关卡完成后剩余的HP越高，取得的分数就越多。满HP值完成关卡时奖励的分数为2000。

●**BONUS：**关于这个奖励分数如何取得笔者还没有弄清楚，大概是跟HEALTH和CANS的取得分数有关，前两项得到的分数越高，奖励的分数也越高。满分为3000。因为笔者在完成SHIBUYA-CHO区域的最速录像时并没有涂任何的奖励涂鸦，但是最后这个值仍然得到了满分。可见跟奖励涂鸦没有关系。

●**挑战的难点：**其实要完成这个挑战项目最大的难点并不是在操作上面，而是路径的计划。这三个城市都是由三到四个场景构成，究竟要如何用最短的时间内完成每个场景中的若干涂鸦，并且保证可以在涂鸦过程中保证充足的涂料，又能够尽量取得连携值以达到足够高的分数并且获得JET评价。这才是难点！细心的读者看到上面关于过关后评价和得分的相关内容就应该明白，时间虽然是影响关后评价的一个组成要素，但是它却不是显得很重要。所以说光要图快也是不行的。只有在不断地尝试中才找到自己认为合理的路径。虽然操作方面在这里要降低一个标准，但也不是说它不重要，现实中玩过轮滑的朋友都应该知道，轮滑讲究的是巧力，那么在本作里亦是如此，讲究的是点操作控制方向，微操相当重要，有时就是那么一点点操作失误就有可能前功尽弃。好了，废话太多了，下面就开始我们的核心部分，将笔者的心得与大家分享！

SHIBUYA-CHO篇

●**场景1路径分析：**黄色部分为行走路线，本场景内共10个图。所需涂料为24个。具体的涂鸦顺序见图中标号。而每个图的大小在上面也有明确的标志。



关卡开始处是从一个汽车站台的上面，上面的涂鸦必须全部取得。完成图1后，跳上右面的栏杆，跳跃取得全部涂料。接着左转再次跳上栏杆滑行中完成图2、3。从栏杆向左跳顺势来到图4的公共汽车前，完成此图时注意有可能会遇到警察，如果是这样那么只能算你倒霉，CUT重来吧。完成4、5两个BUS上的图后，转过来完成图6。这时会出现防暴警察。然后要跳上左边的天桥，这里注意一定要从右边的扶手跳上，见右图：



↑这里可得最低的一个黄涂料。

在天桥上一定要取得空中的那个蓝色涂料，起跳点大概在它之前可以取得的一个黄色涂料的位置（具体位置见图组1）。



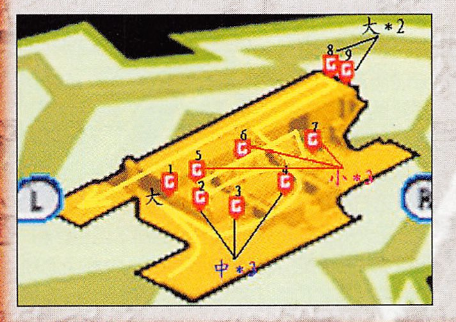
因为游戏中对涂料数量的掌握是非常精细的，每个涂料的取得对最后的成绩甚至是路线的制定都有一定的影响。顺利取得这些涂料后，跳到7图所在平台上。上面的2个蓝色涂料必须取得，完成后要跳向右边的平台，这里同样可以取得两个蓝色涂料。在进行这种窄小的平台间跳跃时，切忌加速。用普通速度滑动跳跃即可，当角色在空中时也不要大幅度的控制方向，这样才不至于跳不过去或者是跳过去了却因为刹不住而从另一端掉落。再次跳跃到右边有图8的大平台后，取得一个蓝色涂料，完成涂鸦。



在完成图9时，这里就要利用到游戏里的一个小技巧，就是可以在图的背面进行涂鸦，那么这里在完成图8后，从平台上加速滑行跳跃，正好可以跳到图9所在的广告板的后面，空中完成涂鸦。这样比常规的正面完成涂鸦要节省大量的时间。（具体见图组2）

之后就是轻松完成附近的小图10。这样场景1就结束了。共可获得涂料35个，耗时85到90秒。

●场景2路径分析：本场景工9个图。所需要涂料为33个。所需要涂料数较上一场景大大的增加。这也就是为什么要在场景1中取得足够



多的涂料。如果按照上文的路线进行没有失误的话，到达场景2时应该拥有11个涂料。

场景2总共分三层，因为最后要从顶层达到场景3，所以涂鸦的过程应该是从最底层开始逐层完成。

进入场景2后会有一段地面滑行的时间，首先左拐，完成大图1和中图2。这时所携带的11个涂料就只剩下一个了。3、4两个中图暂时无法进行涂鸦。如何快速简洁地取得涂料为这里的一个难点。



在场景2的最下层有两个互相连接的天桥，如上图组从右边那组楼梯口的最左边的扶手开始滑行，滑行过程中共可获得12个涂料，落下又正好是图4的所在位置，回过头来完成图3后再跳上左边这组楼梯口，顺势来到场景2的中层。这里只有3个小图，按照5、6、7的顺序完成后，借助右边的大象滑梯的右边扶手跳上最上层。



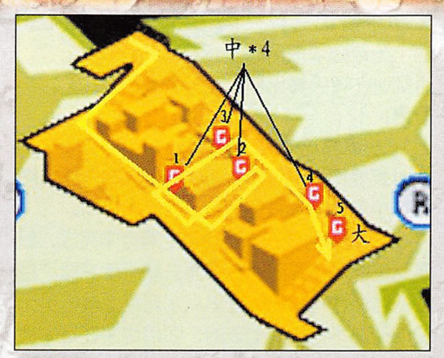
这里的涂料同样要全部取得，另外在小图7附近还有2个黄色的奖励涂鸦。涂鸦与否都不会有太大的影响，现在的涂料数即使涂了这2张图，在完成最上层的2个大图后也是刚好为零。

来到上层后路中经过的所有黄色小涂料要全部取得，这样就可以顺利完成最上层的两个最耗涂料的大图。之后就开始向左下方冲刺吧，准备场景3的挑战。场景2中共获得的涂料数为35，耗时大概为140-150秒。

●场景3路径分析：场景3中的图虽然是三个场景中最少，但却是最难完成一个场景。如何在这样偌大的场景中快速完成如此分散的5个图，是本场景也是本篇的关键问题。本场景所需要涂料为19个。

因为场景3中可以有大量取得涂料的地方，所以涂料数量问题在本场景中基本可以不用考虑，主要仍然还是路线问题。

首先从场景2滑行下来，在绿色的人行道栏杆上滑行，在经过第二个断口时跳下来，完成



中图1，接着继续右行，左拐跳上一个高台完成第二个中图2。这里都很简单。然后回到图1位置的那个街口。


图组4

沿着绿色的栏杆向建筑物的顶层滑行，向右跳跃就可以来到图3所在的位置，在这里将其完成，接下来将是本关的一个最大的难点！

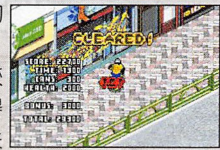
如何从图3和位置直接到达图4所在的楼顶呢？如果是按常规方法从这里下去，在地面上绕过去再爬到对面建筑物的楼顶上显然行不通，因为这将浪费大量的时间，姑且不谈是不是我们最速的要求，这样的方法想获得JET评价都是根本不可能的事，甚至连能否完成本关都很难说，那么这里就需要点捷径了。


图组5

完成图3后，按上图组中1图所表示的方向，沿着地面上与建筑物边缘的那根钢丝一条直线的方向助跑，起跳点要选择得离绿色栏杆远一点，并且要长按A键以达到大跳跃的目的，主要是为了防止被"粘"上绿色栏杆。只要方向没有大的偏差就可以顺利通过钢丝跨越街道。来到对面的建筑物上，跳下来后就是图4的所在位置。通过这条"捷径"可以大幅度减小因地形复杂而花费在路途上的时间。

完成图4后，跳下建筑物，图5就在这座建筑物的楼下，很容易就可以找到。虽然是大图，但是附近就有大量的涂料补给，可以非常轻松地完成。

本篇小结



作为长度最短的SHIBUYA－CHO篇，关后的JET评价也较其它两关条件要低得多。但是相对的本关的时间却是最紧的，如果在场景3中没有一个好的路径设计的话，将很难取得一个好的成绩。相对的本关对分数的要求几乎没有，不用刻意去关心取得分数的多少，只要想如何来达到最速就可以。

●**录像数据分析：**

共涂鸦数量：24

消耗涂料数量：76

共获得涂料数量：79

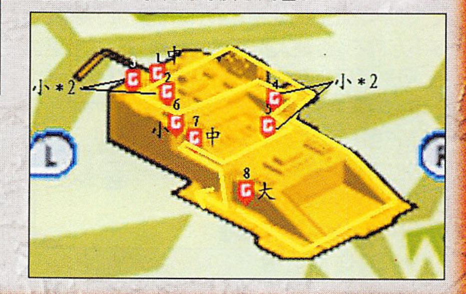
完成关卡时间：357秒

完成关卡后是否为满HP：是

最终取得分数/评价：29300/JET

KOGANE-CHO篇

●**场景1路径分析：**本篇是这三章里难度最高的，而本篇中场景1的路线设计又是决定能否取得JET评价的一个非常重要的因素。本篇中前期对路线以及对涂料数量的要求近乎苛刻。首先要明确，要达到本篇的JET评价，分数的要求是相当高的，只有达到4万分以上才可以，那么如何在有限的时间内取得足够高的分数成为本篇最大的难题。奖励的蓝色涂鸦和争取到高的连携值将为本篇的核心内容。



场景1内有8个图，共需涂料数为18个。虽然不多，但是场景广大地形复杂图又比较分散。如何安排它们的涂鸦顺序尤其让人感到头疼。尤其是初始位置的那个大图。具体实现方法请读者大人一边看上面的路线分析图一边听笔者下面的分析讲解。



↑关卡刚开始时地面上的那个黄色涂料必须得到！



图组6



接着跳向右边的小平台，如上图组所示，利用3个断开的浮桥来到整个场景的西南侧。现在开始就要注意，途中的涂料要全部取得，在到达1图所在的位置前，不能从这样的高速滑行中落下来，因为我们要取得足够高的连携值以得到奖励分数。

在经过图4上方位置时有一条隐藏通道，走这里可以节省一定的时间，具体见下图组：



图组7

当滑行到图组中1图所在位置时，马上跳跃可以跳到图2的轨道上。当到达图3所示的轨道尽头时再次起跳，注意！当人物在空中时要轻点一下方向右，否则人物虽然同样落到图4的钢丝上，但是运行方向却正好与目的地相反，从钢丝上下来就是我们要找到涂鸦图1、2、3所在的位置。只要能够从启始位置到这里没有失误的话就一定可以得到高连携值的奖励分数。注意！这个分数必须取得，否则JET评级将无望取得！



↑1000分的奖励分数必须取得！



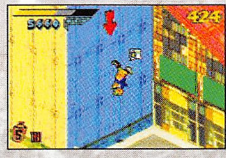
在涂鸦这3个图的时候要严格遵循从大到小的选择，先涂中图再涂小图。只要按照标号依次涂鸦即可。

完成图3时要在水泥管道上滑行中完成，但是这里一定不要因为贪多而去拿下面高层护栏上的蓝色涂料。因为这里从水泥管上滑行是无论如何都不可能跳上去的，而且也实在是太危险，因为下面就是河水。在涂鸦图1—3时会受到敌方狙击手的攻击，一定会掉HP，不过没关系。从上图的位置跳到低层的护栏上，然后一直沿着这条轨道前进，其中有处是断开的，无法连续滑行，为了防止因为碰撞而出现不必要的损伤，所以还是下来地面滑行的好。



图组8

从绿色的铁丝网上一直滑行到上图组中1图位置，这里有涂鸦位置比较高的图4，所以必须要借助铁丝网的高度在上面起跳才能够得到。注意起跳点要选得远一点，否则会因为离墙太近而跳不起来。完成图4后顺势下来完成一个小图图5。



在进行图6的涂鸦时，虽然也是一个相对较高的位置。但处理的方法却相对简单得多，只要加速助跑跳起来就能够涂到。然后就是中图的图7的涂鸦。从图1到图7的涂料都是在路中"顺"得的，但这"顺"也绝非偶然，而是精密计算而来的路线。之后就是最后那个大图图8，要最速从图7所在位置到达本篇的初始点也就是图8所在的位置，也不是一件很容易的事。

完成图7后向右开始加速滑行，在到达上图



图组9

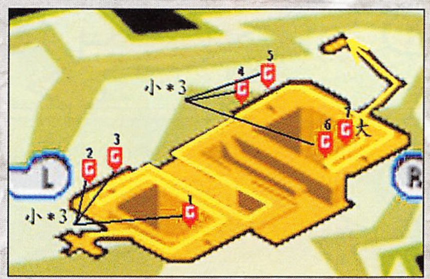
方嘉炜 游戏是一门艺术，更是一种不屈的精神，相信游戏绝对适合男女老幼，"玩物丧志"这种想法只是大家对它的误解。
读者资料 男，15岁，韶关市浈江区西堤北路20号704房，512000

组中1图位置时开始起跳，起跳的方向稍偏右，起跳点要远离前方和右方的护栏，跳跃时要长按，保证为大跳。如果一切顺利的话就可以到达图8所在位置，完成涂鸦。这样场景1结束。

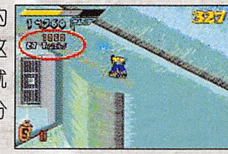
完成图8后就可以从左边的下水道入口进入场景2。注意！这里一定要记得再次取得本场景开始时那个黄色涂料！在进入场景2前请检查您的涂鸦数量，如果少于8，那么请您RESTART……JET评价将不可能完成，具体原因请见场景2的路径分析。场景1中共可获得涂料数为26个，耗时为115—120秒。



●场景2路径分析：本场景的地形比较简单，相对的路线也就清晰明朗了许多。共有7个图和2个黄色奖励图需要完成，需要涂料数为13+2=15个。

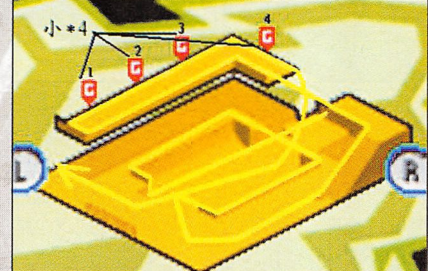


进入下水道后先从右边滑行，完成图1后在其上面不远的位置可以涂鸦到一个黄色奖励图。在扶手上滑行回到左侧去完成图2和图3，之后就要经过一段距离比较长的轨道滑行。这里同场景1中一样，也要取得足够高的连携值以获取奖励分数。途中的涂料也要全部取得。当完成图4、5后在拐角处可以再涂鸦一个黄色奖励图，从开始图2到完成图5后的那个黄色奖励图。这中间只要没有失误就可以再次得到1000分的奖励，如右图。



之后就是图6与7。这里很难直接从下面直接跳到有弧形侧面的高台上。笔者选择的方法是绕道下面有直面侧面那里进行冲刺跳跃。当完成图6和图7后，就会发现现在角色所拥有的涂料数为0！！这就是为什么笔者在介绍场景1时特意强调一定要取得8个涂料才能来场景2的原因。在本篇中不能放弃任何一个得分的机会，虽然少一个涂料不会影响正常完成游戏。但是少涂一个奖励图就是少了500分，很有可能就会因此而得不到JET评价！场景2中可获得的涂料为7个，耗时为100—105秒。

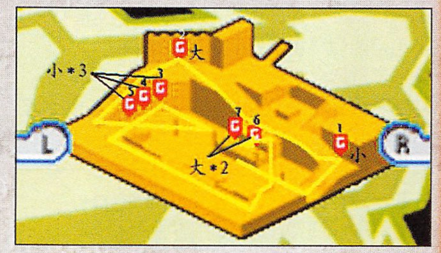
●场景3路径分析：场景3只有4个小图，完成起来是比较容易的。在这里需要玩家做好充足的准备，为场景4补充好足够的涂料和血量。



进入场景3后跳到中间层的扶手上滑行一圈，可以得到数量相当的涂料，注意在上图位置时刚拐过来就要起跳，否则因为速度太快，可能会刚好落到对面的扶手拐角处而被弹回来。绕行一圈回来后在中间层有3个红色的血瓶，补满HP后利用右侧的楼梯扶手跳到最上层，这里同样可以取得数量不少的涂料，注意狙击手，很轻松的完成4个小图后，从上层直接跳下来，在下层取得4个涂料和一个血瓶后离开场景3，这个时候一定要达到满涂料满HP状态。



●场景4路径分析：本场景共7个图，四小三大，需要涂料25个。具体涂鸦路线还算很明了。难点在于3个小图3、4、5的完成。



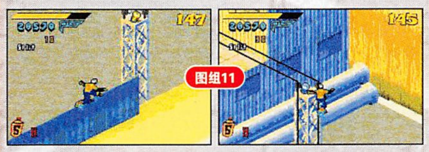
首先右行完成图1，然后北上完成大图图2，注意图2的左侧有一个蓝色奖励涂鸦，完成后就

有2000分入帐。接着来到图3、4、5所在小停车场内，这里能否一次完成将决定着最终是否可以取得JET评价。请见下面图组：


图组10

从三辆并排的汽车尾部开始助跑，踩墙连续完成三张小图，动作一气呵成，干净利落！注意！这里跳上汽车时一定要稳，要慢。当控制好方向和位置后再开始加速助跑。起跳的方向要稍偏右，只要高度够了就可以完成这个精彩的连续涂鸦动作。

完成这三张小图后就离胜利已经很近了，因为还剩两个大图，现在手头的涂料肯定是不够了，不过不要紧，利用下面图组的路线可以取得足够的涂料：


图组11

从图组中1图的位置跳上电线，就可以取得足够数量的涂料，之后向右跳正好就可以来到图6、7所在的位置，这样就可以轻松完成这两张大图。

本篇小结

难度最大的一篇，对时间和分数的要求都相当高，路线的设计和涂料的安排笔者着实是费了一番脑筋，最后也是刚刚勉强拿到JET评价，希望能有高手来打破这个记录！

●录象数据分析：

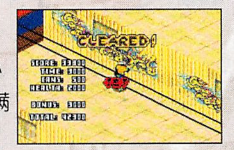
共涂鸦数量：29（包括常规红色图26+黄色图2+蓝色图1）

消耗涂料数量：63

共获得涂料数量：68

完成关卡时间：400秒

完成关卡后是否为满HP：是

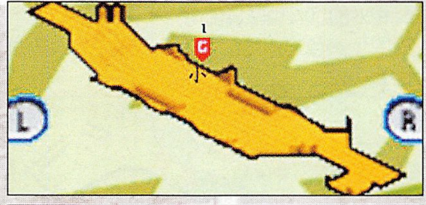


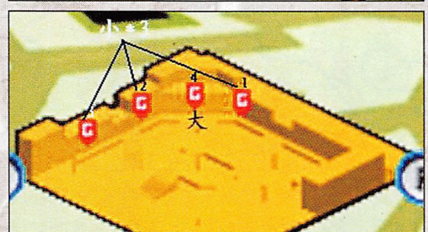
最终取得分数/评价：42300/JET

BENTEN-CHO篇

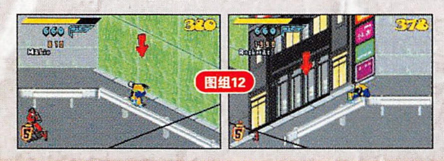
本篇比较特殊，跟另外两篇的攻略思路也有那么一点不同。所以研究写起来也有些蹩足。在本篇中路线的设计显得没有另外两篇那么重要的，更多的心思则是要花费在如何跟警察周旋上。本篇想要满HP完成关卡比较难，但是拿分还是相对容易一些，尤其在显著位置给的两个蓝色奖励图，简直就是白送的分啊！作为难度最低的一篇，本篇攻略将在个别部分进行简化处理，希望读者大人海涵！

●场景1、2路径分析：场景1中只有一个小图，拿到涂料完成即可。可以利用轨道滑行多赚点分，别的就真没什么了。





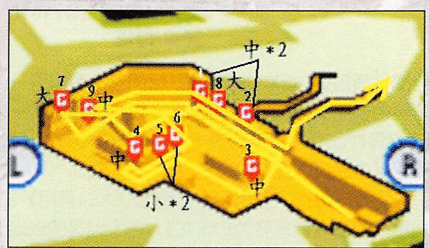
来到场景2后，这里只有4个图，并且涂料资源丰富。前3个小图都好办，就是图4比较难一次完成。因为在这个狭小的空间内碰到警察的几率太高，尤其是被抱住后就会惨遭蹂躏……那血掉得哗哗的啊……总之"好汉不吃眼前亏"，这张大图还是分开来涂比较划算。而且本场景中还有2个黄色奖励图，在与警察周旋的过程中多拿一些涂料顺便也把这两张图完成了。另外图1-3是可以连续完成的，具体方法见下图组：


图组12

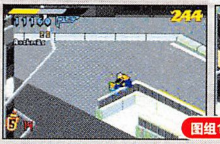
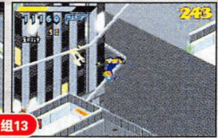


这连续三个断开的不同直线的轨道间跳跃涂鸦难度并不是很高，需要注意的只有从第一个轨道向第二个轨道跳时要稍微点下方向右，貌似是同一条直线，其实并不是这样。这样顺利完成3个小图,可以取得不菲的分数回报。至于那张大图4，就慢慢跟警察周旋吧，早晚能完成……当然太久了也是不行的……

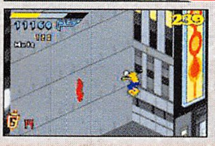
●场景3路径分析：场景3的路线相对要复杂一些，并不是说这里的地形复杂，不好制定路线。而是警察太多，追得太紧。不能在一个地方长时间停留，就是我们平常说的俗语"打一枪换一个地方"。



从场景2出来后跳上右侧的栏杆，在上面滑行可以取得不少的涂料，顺便还可以完成三个黄色的奖励涂鸦。之后完成图1和图2的两个中图，这里不涂图8是因为图8是张大图，如果在这里先涂了那么一定会被警察打断，所以只能稍后再来完成。之后来到图3的位置完成这个中图。它的左侧有两个黄色奖励图也不要错过。接着一定要先完成图4，如果这里是先完成的图5和图6，那么在图4的附近马上就会出现几个拿枪（还是炮啊）的防暴警察，此时再去涂这个中图等于是自寻死路，所以一定要先完成图4，这样再去涂图5、6的时候就不会有什么危险了。

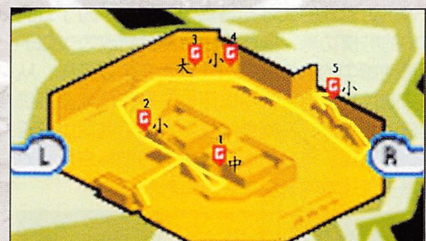
图组13



到达图7所在的位置唯一的办法就是通过那个高层建筑物的环形轨道跳跃到上面去，这里同样也有一条捷径。如上图组，从楼梯的右扶手滑行上去，然后在快到尽头的时候跳跃刚好可以跳到环形轨道的中间段，这样就不用非到楼顶上再下来了，节省了一部分时间。

完成图7后，不要下来去涂图9，因为还有警察在那等你呢……现在可以去涂刚才没有完成的大图图8，途中有2个蓝色的奖励涂鸦，一定要完成，4000分呢！这时就没有人打扰了，可是安心的将大图完成。之后再回到图9的位置,警察都已经被吸引到图8的位置了，此时再涂图9就万事OK了。接着从右侧的管道滑行到场景4。本场景完成。虽然看似复杂，其实操作起来还是蛮简单的，只要记住一条，不要在一个地方停留太长的时间，涂料在这里是使不完的，因为有太多可以一次大量取得涂料的地方，这也是本篇难度大不如前两篇的原因。

●场景4路径分析：场景4异常简单，诺大的地图就5个图，而且路线也非常清晰，也没有解析的必要了，只要按照图中的路线顺序进行涂鸦，很轻松就可以完成。



本篇小结

难度最低的一关，却也是变数最大的一关。成绩创造的好坏，运气将是很大的一个因素。笔者的这个录像成绩并不是很好，相信一定会有玩家可以用更短的时间内完成本篇的JET评价。

●录像数据分析：



共涂鸦数量：28（包括常规红色图19+黄色图7+蓝色图2）
消耗涂料数量：62
共获得涂料数量：69
完成关卡时间：300秒
完成关卡后是否为满HP：否
最终取得分数/评价：30200/JET

——全文完



洛克人EXE5 双生领袖 DS

NDS	CAPCOM	A·RPG	对应触笔
	2005.07.21	5040日元	1-8人用

文/NW旅团 hwz1015
责编/暗凌

这次的DS版EXE5合集被人称为超级冷饭，画面毫无变化这点成为了众人攻击的目标，不过一个游戏的价值并非在于画面，至于它是不是冷饭，只有玩过游戏的人才知道其中的变化。为了对应NDS的触摸功能，操作界面全部重新改为类似于原著动画中的触摸式，PET画面完全变了样，从选择芯片到存档，都可以用触笔操作。地图系统也是一大亮点，在网络中找到地图后就可以观看了，传送点、电子门以及商人都有图标表示，对不善于绕迷宫的玩家来说很有帮助。

一 联动要素

EXE系列的最大乐趣在于联动，本作也不例外，不过这回真有些夸张了，竟然有9部作品可以和本作联动，从而打开一些隐藏要素。可惜的是某些隐藏要素必须插着卡带才能有效，比如战斗音乐的变化、FCR和SCR、千匹斩和解放任务中的领航员能力上升。

《洛克人EXE1》：病毒战的战斗音乐变为EXE1的，黑暗4区的右边出现一个新的黑暗领航员，他会把你的第3卡组改为对战专用卡组，里面的芯片还算不错。解放任务中布鲁斯和卡奈尔的战斗力提高。

《洛克人EXE2》：病毒战的战斗音乐变为EXE2的，科学省爸爸的办公室里会出现一个新的研究员，从他手上可以半价购买辅助道具（フルエネルギー，オープンロック，エネミーサーチ）。解放任务中磁力人和骑士人的战斗力提高。

《洛克人EXE3》与《洛克人EXE3黑》：病毒战的战斗音乐变为EXE3的，安德1区的左上会出现一个黄色领航员（此商人在地图上不显示），他会卖一些NC零件（ラピッド+1，チャージ+1，HP+500）。解放任务中旋翼人和影子人的战斗力提高。

《洛克人EXE4红日》与《洛克人EXE4蓝月》：病毒战的战斗音乐变为EXE4的，各个地区的BBS揭示板最上方会多出一个信息，讲解PA的组合方法，一共有5个。解放任务中汽油弹人和战斧人的战斗力提高。

《洛克人EXE4.5》：病毒战的战斗音乐变为EXE4.5的，进入热斗的主页，在秋原网络的入口处会出现一个金色网络精灵，与之对话后可进行寻找宝藏的任务。解放任务中检索人和数字人的战斗力提高。

《洛克人EXE5布鲁斯小队》与《洛克人EXE5卡奈尔小队》：病毒战的战斗音乐变为EXE5的，通过不同版本的卡带插入，在日暮的商店里，调查那块看板就可以购买另一版本的领航员芯片，最后还能获得FCR的能力。解放任务中梅迪和蟾蜍人的战斗力提高。

《我们的太阳》与《续·我们的太阳》：在安德镇的城堡里，原先玩百人斩的地方，那个石像会变成御天鼓（太阳使者）的石像，与之对话后可进行千匹斩小游戏。

《新·我们的太阳 逆袭的萨巴塔》：除了千匹斩小游戏外，还能获得SCR的能力。

二 FCR与SCR能力介绍

FCR是原本GBA版就有的隐藏形态，但是要

通过E-CARD才能获得，由于国内没有这些设备，所以拥有正版卡带的国人基本上见不到这个隐藏形态，大部分都是通过金手指得到的。不过由于E-CARD不兼容NDS，CAPCOM就改变了此形态的得到方法，而且这回还新增了太阳少年版的SCR形态，让广大玩家都能体验到隐藏要素的乐趣。不过GBA卡里必需有打倒过弗尔特SP的存档才行。



FORTE CROSS ROCKMAN：简称FCR，洛克炮变为散射炮，最大HP加200，拥有超级装甲，布鲁斯小队版蓄气攻击为扫射，卡奈尔小队版蓄气攻击为地狱之轮，超级芯片装备数减2。

SOL CROSS ROCKMAN：简称SCR，最大HP加200，拥有超级装甲，蓄气攻击为太阳枪，超级芯片装备数减2。这些是基本的能力，只要在露天场景上线，就能获得太阳的力量，战斗时右上方会出巨大的太阳（只有一个角），这时蓄气太阳枪攻击力会加倍，使用芯片时攻击力会快速上升到加20，战斗结束后自动恢复10%的HP。

三 小游戏介绍

A、千匹斩：与太阳任何一作联动都可玩到这个小游戏，方法和百人斩一样，不过敌人变成了蝙蝠，数量也从100变为了1000。每打死10只蝙蝠即可获得1P点数，当有了点数后，奥兰岛2区的右上角会出现太阳交换机，用一定的点数抽取各种与太阳有关的芯片。

太阳交换机的商品

10p	ガンデルソル1S/パルスビーム1P/ジャンゴD
20p	ガンデルソル2G/パルスビーム2G/ジャンゴD/10P出现的芯片
30p	ガンデルソル3D,M/パルスビーム3S,C/ブラックウイングW/ジャンゴ(SP/DS)D/シェードマン(SP/DS)S/20P出现的芯片
50p	ガンデルソルEX/オテンコサマ/30P出现的芯片

其中ガンデルソルEX和オテンコサマ可以说是必须通过交换机才能获得的隐藏芯片。

B、寻找宝藏：与EXE4.5联动后，在热斗主页的网络精灵处得到来自官方的邮件谜题，调查邮件后得到提示，根据提示即可找到宝藏50000元。

各个提示的地点

提示1	查看邮件
提示2	调查科学省通往码头处的看板（原来卖黑暗剑的老人身后）
提示3	调查油轮船舱里最右边的装置
提示4	调查自己家的冰箱
提示5	调查安德镇城堡顶楼（不是楼顶）的壁画，刚上台阶的地方就能看到壁画，不是很容易发现的

得到所有的提示后，回到原来接邮件的地方，那里会出现一个水晶，调查后获得50000元。

C、找顺序：在油轮的对战机处上线，与里面的领航员对话即可进行小游戏，这是一个新增的记忆游戏，一群领航员和网络精灵跑过，让玩家用触摸方式指出他们的顺序。总共有4个玩游戏的地点，而且要按顺序玩。

1、油轮上的战斗机器里；2、调查安德镇城堡顶楼（不是楼顶）的壁画里；3、秋原町公园的松鼠雕像里面，在网络13区；4、厨房的电脑里（从秋原网络2左边进入）。

奖品都是队员的装备品，最后甚至可以获得TP芯片。

四 隐藏网络

通关后读取存档，与黑暗网络2区的金色网络精灵对话，当拥有100种普通芯片时即可打开通往星云网络的黑洞。

星云1区：解放任务，BOSS为阴影人。

星云2区：需要140种普通芯片才能进入3区。

星云3区：解放任务，BOSS为雷云人。需要40种超级芯片才能进入4区。

星云4区：需要180种普通芯片才能进5区。

星云5区：解放任务，BOSS为暴风雪人和空间人。

星云6区：打倒6个DS的领航员（需先在各个网络打倒他们的SP才行，而且要30秒之内），开启中间的门，打隐藏BOSS星云暗影V2，打败他



后下线，再回到这里把6个DS再打一遍，根据打败6个DS总合时间的长短会打不同的BOSS。2分钟之内打黑暗洛克人；2分钟到3分钟打弗尔特；3分钟以上打星云暗影V3。

五 隐藏BOSS

在星云6区打倒弗尔特后，下线再回来，就能在6区随机遇到弗尔特SP。当使用FCR或SCR时，弗尔特XX将会替代弗尔特SP出现，4000的HP，速度很快，攻击力超强，拥有会自我再生的黑暗防护罩以及无视地型效果的浮游鞋。

六 关于组队

本次可以和队员一起组队进入网络，所以系统方面会有一定的变化，队员也拥有领航员个性化系统，不过装备的方法比洛克人简单很多，只要不把相同颜色的零件靠在一起就不会产生BUG。下面介绍一下队员专用的NC零件，在解放任务时，两个队员站在同一格也能协力作战，但不能换人。

P.HP+50	最大HP+50
P.HP+100	最大HP+100
P.HP+200	最大HP+200
P.HP+300	最大HP+300
P.アタック+1	攻击力+1
P.アタック+2	攻击力+2
P.チップ+30	专用芯片攻击力+30
P.チップ+40	专用芯片攻击力+40
P.バトルパック1	最大HP+50,攻击力+1,专用芯片攻击力+30
P.バトルパック2	最大HP+200,攻击力+2,专用芯片攻击力+30
P.サーボト	装备之后战斗中会出现辅助攻击,一回合一次,而且还能发动联合攻击。洛克人也有サーボト这个零件,装备后也能出来帮忙

七 联合攻击

在队员装备了P.サーボト之后，同步状态时切换队员即可发动联合攻击，并不是所有人都能和洛克人联合，队员之间的联合也很重要。

布鲁斯小队	
ダブルヒーロー	ロックマン+ブルース
ダブルバルカン	ロックマン+ナパームマン
クロススコープ	ロックマン+サーチマン
マグネットザン	ブルース+マグネットマン
マグエアレイド	マグネットマン+ジャイロマン
ケミカルボム	ナパームマン+メディ

卡奈尔小队	
Bレインラッシュ	ロックマン+カーネル
Bシュート	ロックマン+ナイトマン
コクバンケシボム	ロックマン+ナンバーマン
エンゲツサッポウ	カーネル+シャドーマン
ナイトスロー	ナイトマン+トマホークマン
ガマオトシ	シャドーマン+トードマン

八 数字机

自从GBA版EXE发售后，CAPCOM官方就不停的在公布新的数字机号码，直到DS版发售也没有停止，这里把目前所有的数字码公布一下。

00798216	アントラップ	87412146	チャージMAX(白)	25465278	ダイコウズイ*
90914896	フルエネルギー	97513648	メガフォルダ2(绿)	18746897	リカバリー300Y
12118790	フルエネルギー	15595587	カスタム+2(青)	10133670	マヨイノモリ*
28706568	オープンロック	80246758	バスターパック(青)	35321321	ガンデルソル3O
64664560	オープンロック	30112002	ボディパック(绿)	07765623	カスタムボルト3G
73978713	オープンロック	09609807	ラッシュサポート(黄)	35607360	ヒライシン*
29789661	エネミーサーチ	79877132	ビートサポート(青)	68942679	スチールリベンジP
64892292	シノビダッシュ	54288793	タンゴサポート(绿)	50364410	バグシュウセイ*
45654128	HP+400(黄)	12541883	スピンブルー	83143652	クイックゲージ*
31084443	HP+50(黄)	78987728	スピングリーン	44213168	バッドメディスン
90630807	HP+200(ピンク)	30356451	スピンレッド	01285874	リーダーズレイドL
13926561	HP+300(白)	91098051	ジャンゴSP D	39285712	ロードオブカオスX
03419893	HP+400(ピンク)	48958798	ノイズストームS	29486933	スーパーキタカゼ*
72846472	HP+500(白)	05068930	ナビスカウトV	85375720	TPチップ
28256341	ソウルタイム+1(黄)	68799876	ダークインビジ*	28475692	P.HP+100
63231870	アタックMAX(黄)	10386794	シラハドリR	22323856	P.バトルパック1
36695497	ラピッドMAX(ピンク)	73877466	カキゲンキン*	66426428	P.バトルパック2

赵杨	现在在部队了，玩不了游戏，只好看书了……希望回去以后玩遍所有的经典。
读者资料	男，18岁，河南禹州第三监狱驻警三中队后勤班，461670

九 卡组继承

当插入GBA版EXE5时，如果里面有通关存档，卡带里的卡组会变为DS版的备用卡组，而且卡组里的芯片会进入图鉴，只要进入图鉴的芯片就可以在日暮的商店里复制，通过这个方法可轻解决全芯片之类的过关条件。

十 解放任务的人员切换

拥有TP芯片这个道具后，在解放任务时就会多出一个选项，可以使相同岗位的队员互换。比如磁力人换骑士人。

十一 全PA

其实只要与EXE4联动就能获得PA的组合方法。

1、ギガキャノン1=キャノンA+キャノンB+キャノンC
2、ギガキャノン2=ハイキャノンD+ハイキャノンE+ハイキャノンF
3、ギガキャノン3=メガキャノンF+メガキャノンG+メガキャノンH
4、ムゲンバルカン1=バルカン1C+バルカン1D+バルカン1E
5、ムゲンバルカン2=バルカン2A+バルカン2B+バルカン2C
6、ムゲンバルカン3=バルカン3L+バルカン3M+バルカン3N
7、マッドボクサー1=ファイアパンチ1O+ファイアパンチ1P+ファイアパンチ1Q
8、マッドボクサー2=ファイアパンチ2H+ファイアパンチ2I+ファイアパンチ2J
9、マッドボクサー3=ファイアパンチ3E+ファイアパンチ3F+ファイアパンチ3G
10、スーパーワイド1=ワイドショット1L+ワイドショット1M+ワイドショット1N
11、スーパーワイド2=ワイドショット2E+ワイドショット2F+ワイドショット2G
12、スーパーワイド3=ワイドショット3S+ワイドショット3T+ワイドショット3U
13、ユラパレード1=スペースユラ1G+スペースユラ1H+スペースユラ1I
14、ユラパレード2=スペースユラ2B+スペースユラ2C+スペースユラ2D
15、ユラパレード3=スペースユラ3S+スペースユラ3T+スペースユラ3U
16、サボテンダンス1=サボテンボール1H+サボテンボール1I+サボテンボール1J
17、サボテンダンス2=サボテンボール2Q+サボテンボール2R+サボテンボール2S
18、サボテンダンス3=サボテンボール3L+サボテンボール3M+サボテンボール3N
19、ハイパーバースト=スプレッドガンC+スプレッドガンD+スプレッドガンE
20、(1)ドリームソード=ソードS+ワイドソードS+ロングソードS (2)ドリームソード=ソードS+ワイドブレードS+ロングブレードS
21、ヨーヨーグレート=ヨーヨーD+ヨーヨーE+ヨーヨーF
22、ジゴクホッケー=エアホッケーQ+エアホッケーR-エアホッケーS
23、ポイズンファラオ=バグボムA+デスマッチ3A+ポイズンアヌビスA
24、(1)コズモプリズン=メテオアース3C+メテオアース3C+コスモマンSP C (2)コズモプリズン=メテオアース3C+メテオアース3C+ コスモマンDS C
25、(1)ワイルドスワロー=サムライソード1S+サムライソード1S+スワローマンSP S (2)ワイルドスワロー=サムライソード1S+サムライソード1S+スワローマンDS S
26、(1)フットメガボール=マークキャノン2F+マークキャノン2F+フットマンSP F (2)フットメガボール=マークキャノン2F+マークキャノン2F+フットマンDS F
27、(1)ビッグノイズ=パルスビーム3S+パルスビーム3S+シェードマンSP S (2)ビッグノイズ=パルスビーム3S+パルスビーム3S+シェードマンDS S
28、ギガカウントボム=カウントボム1H+カウントボム2H+カウントボム3H
29、ボディガード=カワリミM+ナビスカウトM+ムラマサブレードM
30、(1)パイルドライバー1=ガンデルソル3D+ガンデルソル3D+ジャンゴSP D (2)パイルドライバー1=ガンデルソル3D+ガンデルソル3D+ジャンゴDS D

十二 完美通关条件（7星）

1、通关一次；
2、180种普通芯片收集齐全；
3、60种超级芯片收集齐全；
4、6种究极芯片收集齐全；
5、12种黑暗芯片收集齐全；
6、使用过所有的PA；
7、打倒过弗尔特SP或弗尔特XX。

秘技侦探团

欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！ 责编/天意

秘技

GBA 魔法假日 RPG

鱼的奥秘：游戏中可以看到很多到处移动的鱼，想要古代钱币的话就得找它们。任何一只鱼都会按照以下4种组合中的其中1种给你钱币，而且交替出现，如A1——A2——A1——A2……

A 1：ハモニシク金货
A 2：シーロリ银货
B 1：ヘリオニ金货
B 2：アルティ银货
C 1：キャムティ金货
C 2：ラシモフ银货
D 1：ガニシク金货
D 2：クレセント银货

当然知道这些还是远远不够的，因为它给你哪一组银币完全是随机的，不过不要紧，因为只要你给它10元就可以转换一组，给20元就能够转换2组，转换顺序为：A——B——C——D——A……知道这些以后，你就可以从任意一只鱼那里拿到任何一种钱币了。

补充：1、找鱼说话时不要把那个雷属性的伙伴带上，因为她会把鱼打死的。

2、如果你不停地找鱼要钱币的话，到一定的时候鱼就会很生气，这时要给它1000元才行。所以不能太贪心。

提供者/c.Y.

GBA 我们的太阳 ARPG

太阳树种果实（合成道具）除了使用红萝卜加速，把阳光强度开到最大（破解版）以外，最好使用大地之镜片对着植物扫射，有使植物快速生长的效果。据我观察可以使速度提高到原来的2倍。但是同时使用红萝卜和大地之镜片也只能使速度提高到2倍，不能再增加。

GBA 新·我们的太阳 ARPG

前作通关密码：

りいこいかぢ　ぢごだのすこ
ふちむまたむ　そみうぎいご
わぢたれまよ　こふちちつた
るおづやみあ　どめこもむわ
ふくしこぬつ　ごだのすこふ
ちちめあるす　じぜいぞぢく

黑Z的密码：

むがいはだぜ　らじきふあき
つぐほどぞふ　ひぎむづつへ

效果：各能力+2，送太阳卡，月亮卡，黄芒果，绿芒果，千里眼果实，烧肉。

GBA 忍者龙剑传 ACT

保存原来蓝色忍者装束：

选择新游戏，同时按下左右扳机键和A键。成功之后，系统将发出一次确认音。

跳过过场动画：

在游戏中你可以跳过“绝大多数”的过场动画。你需要按顺序按“START”、“A”和“START”。

邪恶的Ryu（Evil Ryu）：

用“极困难”的难度完成游戏。

未来装备（Futuristic Outfit）：

以“普通”或者“困难”难度完成游戏之后，你在开始新游戏的时候按下左扳机键。

电影画廊：

以“普通”或者“困难”难度完成游戏之后，你就可以解锁所有的CG电影。

提供者/Mr.JPinto和Irvan

表示PSP秘技　表示NDS秘技　表示WS/WSC秘技　表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。

金手指



战斗中HP最大

03041A60	03E7

无敌

03041A5D	63

一般状态

41A5D	00

金钱9999999

03046510	98967F

全魂收集

030465AB	FFFF
030465AD	FFFF
030465AF	FFFF
030465B1	FFFF
030465B3	FFFF
030465B5	FFFF
030465B7	FF

全EX-ITEM

030465B8	FFFF
030465BA	FFFF

全卡片

0304658C	FFFF
0304658E	FFFF
03046590	FFFF
03046592	FFFF

技能之书I+II+III全获得

0304650C	0F

魂数量255

0304658A	FF

攻击方式
刀斩

030464B3	01

气斩

030464B3	02

鬼火

030464B3	30

拥有加强能力状态
所有能力加强

030464D6	03E7
030464D8	03E7
030464E0	03E7

麻仓叶能力
MAXHP最大

030464A4	03E7
030464A6	03E7
030464A8	03E7

SP MAX

030464AA	03E7
030464AC	03E7

攻击力

030464AE	03E7

守备力

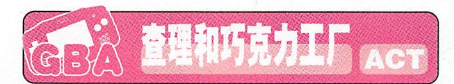
03464B0	03E7

全属性能力满

030465A7	63
030465A9	63
030465B1	63
030465B3	63

一击必杀

03041B28	01
03041B2A	00



生命

02000931	20

人数

02002748	09

隐身

02000933	FF

全关卡

02002D3C	FFFF

全相片

02002D3E	FFFF

全小游戏

02002D40	FF

金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。



1GB Pro Duo记忆棒即时降价

国外著名的PC数码相关耗材站Mwave于8月17日举行了一场特别的活动，只对ScanDisk的1GB Pro Duo记忆棒进行特卖活动，除去运费和税费后，蓝色1GB Pro Duo棒只有92.91美元，大约740元人民币。黄色记忆棒的价格更要低，为92.67美元，但只接受美国用户的信用卡网上付帐。国内想要购买的朋友可以趁此大好机会请在美国的朋友帮忙代购此记忆棒。



欧洲SanDisk发售PSP专用MSD Pro

8月17日，SanDisk在欧洲最大的游戏展会—GC 2005上宣布，在PSP发售前的几周内，大容量的PSP游戏专用Memory Stick PRO Duo将可以进驻欧洲的游戏零售店内，以便于和PSP同期发售。

SanDisk Memory Stick PRO Duo在PSP已经发售的国家广受好评。此次发售的最大容量为2GB。大容量记忆棒将可以完全到PSP的多方面，包括储存视频、MP3音乐、游戏存档和存储图片。

对PSP望眼欲穿的欧洲用户们将不枉此前的长久等待，因为最新的型号将使用最近刚刚发布的2.0版。这次升级将加入了网络浏览器、PSP间的WiFi照片传输功能、支持更多图像格式（TIFF、BMP、GIF、PNG）并支持两种额外的音乐格式Wav和AAC。同时，新的PSP将支持MPEG4 AVC格式影片的下载，并提供了基于网页的平台来发布电视节目和其他内容。此前美版主机不能升级日版2.0的问题再次可能将得到解决。

除了PSP之外，SanDisk将致力于为下一代游戏主机提供闪存产品。今年早些时候，Sony宣布了将于明年发布的PS3，并将提供3种不同的记忆卡插槽，其中包括SD。任天堂也宣布他们将要公布的新一代主机“革命”将支持SD格式。

目前SanDisk提供了3种容量的闪存记忆棒，从256MB到1GB，价格从27–79欧元不等。大约合200–660元人民币。



Pinpoint发布3个系列的PSP配件

在今后的几周内，Pinpoint Consumer Electronics公司将推出数款PSP周边产品。每

董文越 掌机上的好游戏要和朋友一起玩。
读者资料 男，20岁，浙江省舟山市浙江海洋石化学院D04储运2，316004

种产品都是针对PSP使用过程中可能遇到的问题，或者为加强某些功能而设计的。Pinpoint Consumer Electronics将在8月底的欧洲游戏市场展中展出这些配件。

Mac OS X专用的自制软件转换程序

RnSKSoftronics小组发布了他们在MacOS X 10.4.1上的Homebrew PSP Convertor的1.1.1版。这个软件是简单的拖拽式操作软件，可以方便地把PSP1.0专用软件转换为1.5专用版。只要把EBOOT.PBP拖入转换区，点击“convert”并选择保存位置即可。程序会自动把新的文件保存在由你命名的文件夹中。

PSP电池检测程序v0.4发布



在今后的几周内，Pinpoint ConsumerPupaxo & deusexmachina通过发布了一个PSP检测程序。这个程序会告诉你PSP有多少电能（百分比）剩余，以及还有多长的可用时间。

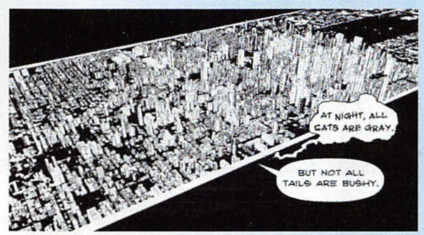
PSPMame 0.4版发布

TMK发布了新版的PSP用MAME模拟器。该版本的更新如下：

●核心从0.96升级为0.97。
●内存控制方法改变。
●修正了竖立模式时半个屏幕脱节的问题。
●音质和性能改善。
●模拟速度修正。
●模拟杆输入实现的错误修正。
●添加了下列搜索路径：
ms0:/psp/game/mamepsp/roms
ms0:/psp/game/mamepsp/samples

MAME将自动搜索当前配置的路径。

NYC2123第一期for PSP



国外同人Chad Allen为PSP设计了一期全新的图像小说NYC2123。NYC2123可以在PSP或PC上进行观看，并将连续推出几期。现在第一期已经可以在他们的网站下载了，第二期将在下个月发布。

PSP玩家可以通过方向键、类比摇杆以及其他功能键观看并参与此图像小说。

苹果掌机Gpod性能强劲！将远超索尼PSP？！

早在2005年4月，国外就有消息指出apple将会推出一部具备影像播放及游戏功能于一身的新掌机，并取名为gPod。

近日，某报道透露了gPod的规格资料，内容表明，gPod的性能非常强大，CPU采用了300MHz的G4，内存高达512MB，显存也有32MB，内置2GB的硬盘，未来还将会有4GB硬盘的版本，操作系统采用暂名为“Cheshire”的UNIX架构的改进版MacOSX。内置了240万像素的CCD摄像头，支持Wi-Fi无线网络标准，可以链接任何PC以及Mac网络，不过为了防止盗版文件的大规模共享流通，gPod采用了独特的加密技术，用户不能在该掌机和电脑间互相拷贝软件。据称，gPod的售价可能将会低至200美元。

gPod秉承了apple一贯简约的设计风格，主机面积与PSP差不多，不过在身形上稍薄一些，据悉，apple已经获得了世嘉、KONAMI、CAPCOM、Ubisoft、Blizzard、EA等大型游戏厂商的支持，发售日期预定明年的第一季度。

NDS VS IDS 全面测评报告



从2005年5月开始，一些游戏零售店就流出消息，神游的iQue DS将以1900元左右的价格于暑假上市，那时官方没有对媒体正式公布任何消息。当时还有各种号称“源自内部”的消息说IDS的本体内存为NDS的两倍，并附带中英文辞典功能，全中文系统等，但这些说法也没有得到神游公司的证实。可以说，IDS从还未出生起就被笼罩在一团迷雾之中。

终于，iQue DS借助第三届CHINA JOY在上海举行的一阵东风，在2005年7月23日全面首发，向众人展现了它的庐山真面目。不过，厂商的宣传并不是玩家们关注的对象，他们急于想知道的是iQue DS的性能规格和价格。毕竟在行货发售之前，水货的NDS已经形成了不小的气候，即使在行货发售之后，水货NDS也没有像一些人预料的那样一蹶不振，不少玩家面对行货IDS和水货NDS还是犹豫不决。

那么，我们不妨仔细看看这款中国玩家期盼了许久的iQue DS，看它和NDS有些什么区别，在中国掌机市场到底有些什么优势，以及首发之后销售情况究竟如何。

step 1 外形比较



7月23日首发的iQue DS附送了一盘IDS中文游戏卡带和一盘GBA中文卡带，这令玩家们没怎么注意那个比NDS大了近两倍的外包装盒。可首发之后玩家们意外地发现，iQue DS单机的包装盒原来和首发的“套装”一般大小。整个盒子内的东西只分装成两个小盒子，一个里面包装了iQue DS整机，另一个则装有220V充电电源。一根附送的触摸笔被封在一小塑料袋中，另一个比较大的塑料袋里装有iQue DS腕带。认证单、保修卡和使用说明书则被单独封在一小塑料袋中。说明书、保修卡和认证书都是全中文的，没有双语注释。

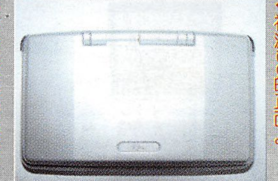
首批次的主机机壳为铂金色，机身上原有的NINTENDO字样基本上被iQue字样所代替，只有背面铭牌上的“2004 NINTENDO”没有被抹消。背面的铭牌上的文字说明全部换成了中文，并附有一串条形码。这串条形码和保修卡中的两处条形码吻合，但不一定和外包装纸盒上的条形码一样。拆开认证单后会发现一条产品认证码，凭借这条认证码可以上神游的网站完成产品认证，还能注册成为神游俱乐部的会员。

主机的按键按下之后非常有弹性，可以感觉出和GBA的按键不一样。这部主机的按键是金属

俞波	游戏是美好的，为了游戏，让我们一起前进。
读者资料	男，17岁，学生，昆明丰宁小区35栋8单元302，650118



↑神游IDS背面的铭牌。



↑神游IDS的正面。



↑IDS背面标志招牌iQue。

触点式的，与GBA SP的按键相似。这种式样的按键好处是耐磨，但比一般的导电橡胶手感差一些。机体上屏与下屏的结合部分似乎有些脆弱，有些玩家对这个连接处的强度表示过担心。至于触笔，细心观察的人会发现上面有一行微小的“Nintendo”的字样，不知出于什么原因，神游公司并没有将笔上的字也改成iQue。

接下来我们要好好看一看iQue DS的电源。和NDS的110V输入电源相比，220V的电源体积显得有些庞大笨拙，金属触片周围设计了一个圆形支座，圆形中间还留出两个空槽，较大的体积加上横插在插座上的插接方式使这个设备占去了不少空间。按说，电压从110V输入变成220V只是多绕了几圈漆包线，似乎不需要可以将电源大型化，有人也曾对此进行质疑。如果仔细观察iQue DS电源上的铭牌，会发现上面写的制造商是珠海三美电机有限公司，iQue DS的电源似乎是完全委托这家公司设计开发的。购买过神游GBA SP不难发现，这两种主机的电源从外形到性能参数完全一样，这个运作方式倒是和日版GBA SP和NDS电源互通的现象相似。



使用对比

下面我们来对IDS的性能进行一下测试。初次开机时会出现一个警告标志提示玩家进行开机设定，玩家需要在这里添上名字、爱称、时间日期等资料。一切都和NDS一样，只是显示的文字部分切换成了中文，操作系统的界面给人的感觉和一款汉化版PC用软件的效果相似。

在系统设定中有英语、法语、意大利语、德语、西班牙语和我们最熟悉的中文，日文似乎从系统中消失了，但果真如此吗？让我们进入IDS的PICTOCHAT中看看吧。IDS中并没有我们所熟悉的拼音输入法，也没有汉字显示，仍然保留了原来的日文输入模式。设定好一切后，系统会自动提示玩家关掉主机，重新开机后，所作的更改才会生效。由此看来，当初“重新设定后不需要重新启动机器”的传闻看来并不真实。

在IDS和NDS之间进行PICTOCHAT并不存在障碍，不过可以感觉到聊天时的速度比两台NDS通信时的速度稍







↑第一次开机前系统设定的提示。



↑IDS提示用户为主机起名。



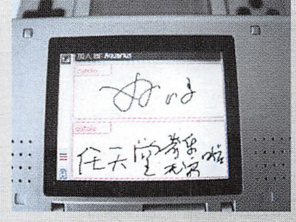
↑设定完系统后，需要关闭IDS.



↑居然没有中文输入法。



↑触摸屏上写字难，写汉字更难。



↑汉字看起来像涂鸦风格。

慢，IDS这端有时会有点卡。网上有人曾作出猜测，认为IDS的系统可能由于中文化的原因而拖慢，增大的内存没有发挥它应有的功效，但这种猜测目前还没有得到验证。笔者在进行其它测试时发现，两台IDS之间互联速度会比较快，而一台IDS和两台NDS通信时会明显感觉到显示拖慢。



step 3 游戏比拼



游戏机的目的就是游戏，IDS也不例外。我们先来测试一下GBA的正版卡带吧。笔者选择的是《机器人大战R》，游戏是日文的，运行起来毫无问题。显示和游戏速度一切正常。

面对市面上最多的GBA盗版卡，DS的支持情况怎么样呢？插上盗版的《马里奥赛车》卡带开机并选择运行GBA卡带后，笔者发现游戏也能正常运行。购买了IDS的网友测试后声称，其它盗版游戏似乎也可以正常运行，可见IDS并没有对盗版GBA卡进行过多的防御。



至于GBA烧录卡，笔者手头有盘EZ2 256M，烧录了三个游戏上去。全都可以正常运行。

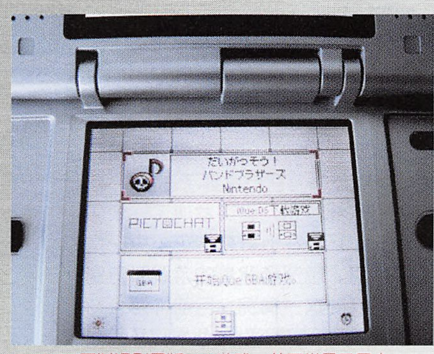
笔者另借了一盘老版的EZ1代卡，烧了一个游戏上去，结果IDS不能识别卡带。可见GBA烧录卡并没有完全被屏蔽，但是一些旧版的烧录卡无法在IDS上运行。

测试玩GBA烧录设备，我们再来看看前段时间炒得沸沸扬扬的NDS烧录卡。一位朋友对PASS+XG2005和NEOFLASH进行测试后发现，烧录的NDS游戏都不能正

苏俊威	PSP迟迟未能入手，只因大学录取通知仍未收到。
读者资料	男，18岁，学生，广东省云浮市新兴县新城裕民街20号，527400



↑测试使用最早期的EZ 1 GBA烧录卡。



↑IDS可以识别日版NDS游戏，并正常显示日文。



↑IDS无法识别出早期GBA烧录卡。而后来生产的GBA烧录卡则能正常进行游戏。



↑在IDS上完美地运行日版《大合奏》。日文字体和图片都能正常显示。并无乱码。

常进入游戏，烧录的GBA游戏倒可以正常运行。照此看来，神游对DS游戏的加密保护还是很严格的。目前神游官方还未公布系统程序升级的事宜，也没有发布什么升级补丁之类的程序。

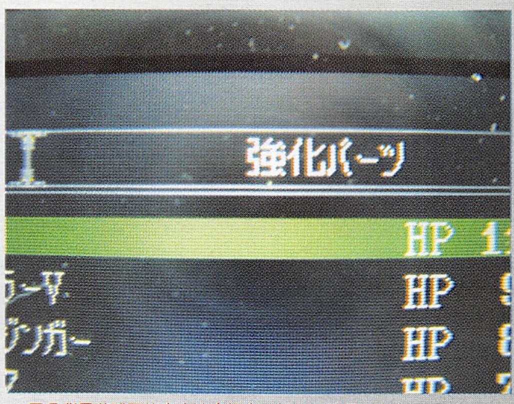
再来看看对NDS游戏卡带的支持情况，将《大合奏》插入IDS，系统识别出了游戏的日文名字，进入游戏后也一切正常，和在NDS上使用并无差别。IDS的中文游戏卡插到NDS上后无法运行，屏幕上只会显示出“Only for iQue DS”的字样。

接下来测试一下NDS游戏的联机吧。笔者选择了最新发售的《JUMP明星大乱斗》，将游戏插入NDS端进入游戏，并且选择一卡多人联机，然后在IDS端选择iQue DS下载游戏。此时可以看到NDS端出现了IDS机主的名字，然后在NDS端按开始键，IDS那边就可以进入下载模式，等1分钟左右就可以进入游戏了。如果此时将IDS强行关机，NDS端也会自动退出对战画面。再将游戏卡带插入IDS主机中，让NDS成为从机进行测试，一样可以很好地运行游戏，和之前测试时并无差别。

比起最早的一批NDS，IDS在系统上进行了更新，用中文操作系统替代了原有的日文系统。神游对IDS的安全机制进行了维护，目前还不太可能进行盗版，想玩游戏只能买IDS游戏卡或者水货。至于行货水货之争的问题，目前IDS的游戏卡虽然在价格上拥有绝对优势，但许多人都认为水货还不会很快从市场上败退，因为神游公司虽然进行了汉化，但游戏并不能立刻推向市场，还需要经过新闻出版审核，而水货则于发售当天就能在国内买到现货，在这一点上，IDS的软件客观上有些缺乏市场竞争力。神游公司目前上市的IDS中文游戏只有《直感一笔》，想迅速占领软件市场还是比较困难的。

step 4 购买对比





↑黑色背景游戏更能突出这个坏点，坏的不只是一点点。

神游IDS首发当天网络上就有购买者发牢骚，声称买到的机器屏幕有坏点。笔者从神游官方拿到了一台IDS样机进行仔细辨别，确实发现了一个坏点。这个坏点在上屏幕的正中央，是个绿色点，玩深色背景的游戏时特别扎眼。针对这一情况，目前神游公司表示，如果玩家购买IDS后发现坏点很多并且集中在一个屏幕，可以先将机器带到神游的维修站去检测，但能否更换新机还不得而知。至于IDS的按键，目前还没有反馈出什么问题。相比之下，目前在市场上购买水货NDS时一般可以通过现场验机来保证质量。

IDS发售后，各大城市IDS售价不一的状况在一定程度上导致了同一城市不同店面中IDS价格的混乱。就北京而言，不同店面中IDS的价格有着相当大的差异，而价格差异又对IDS套装的配件市场产生了不小的影响。有的店家仍然采取套装的形式销售，主机加上两款中文游戏（一款IDS中文，一款GBA中文）一共1680元，也有的店家销售单机，不带任何游戏，但价格也是1680元。此外，还有带一盘IDS游戏1700元和单机1380元等价格。其中，西单神游专卖店对外宣称1680元贩卖神游单机，1900元才能购买到神游IDS加两盘游戏。零售商们是否在IDS销售时做了手脚虽不好定论，但笔者还是想提醒一下各位玩家购买时别贪便宜。有时商家在主机的价格上并不多赚，但会对其他配件做手脚。例如，笔者曾见有家店将附送的iQue DS腕带单独出售，称此带单卖30元。还有一家在卖主机时强烈推荐同时购买一块“液晶守护神”之类的贴膜保护，单卖50元的东西，商家搭售时会提价到80元。比起这种情况，水货的NDS套装由于上市的时间较长，价格和配件相对稳定。通常情况下，水货NDS的价格浮动只在几十元左右，配件更是基本保持了任天堂的标准配置，玩家不用为调查价格和研究套装配件而花费太多的心思。

↓联机对战《JUMP明星大乱斗》，数据传输速度很快。



买了主机就少不了要买游戏，购买IDS游戏时，我们也不妨多留个心眼：目前市场上还没有

陶官异	原天下玩家和自己心仪的主机能“有情人”终成眷属。
读者资料	男，13岁，学生，湖北省武汉市江夏区纸坊镇军民巷3号江夏物资局，430200



↑即使是联机对战《JUMP》下屏的日文字符仍无乱码。



↑从机强行关机的话，主机会自动弹出警告框。

IDS中文游戏单独授权出售的情况，如果买到了《直感一笔》等中文版行货软件，那一定是商家从IDS套装上拆下单卖的。今后神游是否会采取单机销售的策略，我们不好进行推测，但最近NDS降价的消息或许还会对市场产生一些影响。

一口气说了不少情况，但相信玩家们对NDS和IDS的看法可能还是各有不同。谁能最终占据市场并非一个人或者一家公司就可以决定，但规范化的市场无疑更适合行货主机的发展。笔者认为，在此时就给“NDS与IDS哪个好”写出一个答案无疑是不合适的，现在能做到的只是把事实摆在各位玩家的眼前，让您在做决定的时候有个参考。如果本文能够在购机时给您带来帮助，那就是笔者最大的荣幸。

文/CY 责编/天意

牛恒	可从游戏寻人生，莫把人生当游戏。
读者资料	男，19岁，学生，吉林省长春市空军航空大学74分队，130022

05年暑期口袋大作《梦幻与波导的勇者》周边介绍

宠物小精灵（Pokemon）的第八部剧场版《梦幻与波导的勇者》即将于2005年的暑期在日本上映，对于PM的FANS们来说又将是一顿非常丰富的大餐，因为继红绿、金银、水晶，宝石之后的第四代PM将在该作中陆续登场。在影片上映之前，官方为了扩大影响力，早在电影上映之前就发售了许多相关的周边产品，让我们先来看看都有些什么，好认识认识我们的新朋友吧。





大家先来猜猜下面的4个袋子是干什么用的呢？我想如果不亲手接触，大多数人摸不着头脑吧。其实这些都是些食品模具，主要是用来盛装干木鱼卵的（日本果然是个好吃海鲜的国家），以保持其味道的新鲜和爽口。据说和中国古代国家机构市街的区划吃法很像呢！大家也可以根据自己的喜好分装食物，如果外出旅游的话就方便多了，这种食品袋可以使食物(尤其是熟食）有较长的保存期。（4袋装）


↑集结了历代主角的b6笔记本。

接下来介绍的是相关的美术、文具产品。先来看看精美的B6笔记本，它可以说是今夏的电影登场PM大集合，封底描绘了8只PM的合影！你可以用它来记录自己的游戏心得或者相关信息，也可记日记，写作等等。

再看看这款包含了pikachu、rukario、mew、gonbe以及usohachi等新、旧版精灵的文件夹，A4幅面大小，用来整理文书等资料。上述精灵都将在新剧场中出现，可以说是3DCG空



想的再现，非常新鲜！画面柔和，4个可爱的PM围绕着我们的主角rukario，在靓丽的泡泡、水珠、闪电以及点点光辉的交织下，形成一幅美丽的画面。



另外一款同类产品则以rukario为主，三神柱为映衬，发出的波浪引导爆炸，将美术与酷结合在了一起。这不仅是艺术品，而且极具收藏价值。可将其悬挂在墙壁上，装饰室内或者摆放在书桌上，凸现出个人的品位。



下面来介绍我们非常熟悉的文具。平常我们看似不起眼的东西这会儿似乎成了主角，大多数学生每天的任务就是面对课本、文具进行学习、学习、再学习，因而有的朋友逐渐对学习失去了兴趣并产生抵制的心理。然而现在有rukario和mew等等的我们所熟知的精灵陪着我们，我想大家的兴趣也会油然而生吧。

首先是由PVC塑料制成的文件袋，学校，幼儿园等教育机构用得比较多，可以用来装试



余成	让我们充分利用游戏给我们带来的好处，让玩游戏当作一种放松。
读者资料	男，14岁，云南省昆明市五华区虹山南路14号经一干休所19幢3单元3号　650032

卷，课本等资料。图案仍是以电影的核心精灵梦幻等为主角。

看看这款小巧精致的美术钉书机，海棠色的透明外壳，rukario、pikachu、mew的美术图案，让人爱不释手。

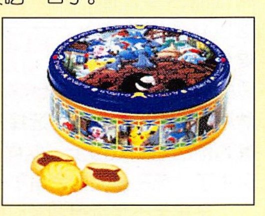
个性化的剪刀刀面上刻有可爱的精灵形象，刀被一层硬质塑料所包裹，所以小孩子在裁剪，玩耍的过程中非常安全。与之配套的是美术用的15cm尺子。精灵形象依然出现在了尺面上，在学习、手工课时都可使用。最后是rukario的橡皮，3个一组。表面分别为rukario的3种的姿势，橡皮有绿、黄、蓝三种颜色，可根据自己的喜好选择不同颜色的橡皮使用。

介绍了这么多文具，大家一定很想得到吧。拥有一套PM的文具，不仅方便学习，也可以收藏起来。其实作为一个"口袋迷"，肯定希望拥有各种各样的周边吧，虽然只是文具，比不上那些电子产品的好玩，但有可爱的精灵包围着你，干什么都会特别起劲。



↑口袋妖怪的糖果也很美味。

说完了文具，让我们换换口味，来些好吃的。下面的袋子里装了些什么呢？只看包装，就已经很吸引眼球了。如果里面还有许多诱人的食品，那不用说——你的食欲会告诉你该怎样做。咖喱味道的微型霰、干酪味道的蛋卷冰淇淋快餐、糨糊咸味的婴儿年糕块，还有枫树快餐、可可树快餐、柠檬碳酸水一组，几乎变成点心大集合了。光听这些名字就忍不住想要吃一口了。



更有趣的是，这不仅仅有食物，袋子里面还藏有奖券！如果中奖了，就有意外的惊喜等着你，说不定还会与PM零距离接触呢！下面是小甜饼，16片为一组，每片甜饼的背面都有一只精灵的头像，可爱的样子让人都不忍心将它吞下肚去。甜饼的包装盒非常美观，看起来就像一个马戏团的棚子一样。盒盖上印有一幅美丽的画面：rukario和其他PM幽闲地坐在桥头，欣赏着远处美好风光，充满和谐而又温暖的气息。吃完了这些甜点，还会在盒子里面发现一些可以使用的小工具呦！

下面这幅画便是前面介绍过的甜点包装盒盖上的图案，但它实际上是本分类手帐，类似于笔记本，不过小巧一些，可详细地记录一些事件或感想等等。精灵们安逸地坐在桥头，享受着大自然的恩惠，别有一番情趣。



接下来介绍一种叫做"万能袋"，正如其名一样，可以装各种各样的东西，例如钱啊，小工具等，也可以装一些生活用品，外出时比较方便。这类包袋色彩鲜艳，外观设计比较丰富，该袋由草棉制作，手感很好，方便耐用，共有七种样式，主要印有7种PM。背景色彩明快，大小不一，因盛放物品的大小不同而不同。



↑万能袋可放一些日常用的小玩意，比如指甲剪。

下图是一款rukario的手巾，图案看起来很吸引人，既可当毛巾使用，也可当浴巾使用。该手巾做工比较细致，触摸上去感觉软软的，褶边由蓝、灰、白等3种颜色搭配，背景设计与rukario酷的造型融为一体。洗澡啊什么的带上它将非常舒适，感觉就好像你的PM朋友在和你玩耍一样。



翔武	我们天天在放松。
暗凌	游戏玩多了就不是放松了。

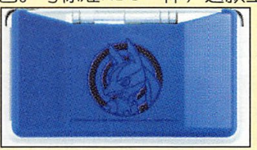
钱是我们生活中非常重要的东西，它把我们与外面世界连接在了一起。平常如果不太注意就很容易把钱弄丢，因此，拥有一个适合自己的钱包尤为重要。下面就来介绍这款rukario造型的钱包。它是皮质的，表面涂有PVC层，外形是圆形的，因为圆形可以容纳更多的物品，就像《口袋迷》第一期的赠品那样。顶部有连接吊带的双环，使吊带能够方便卸下使用。当然，连根带子更能防止钱包丢失。正反图形不一，正面为rukario的头像，反面为其半身像。看起来美观大方，可系于腰间。


↑钱袋上有这么凶恶的图案，相信也没什么人敢偷了吧。

说完了日常用品，就来看看游戏方面的周边吧。首先来介绍一下限定版NDS对应软件的游戏卡保护盒，以聚丙烯为原料制作，可装游戏卡4至8张，包括DS卡、GBA卡和GB卡。盒子为蓝色，和该版主机的外观相似，外观以rukario为主，造型独特。


→动画主题卡带收纳盒。

下面着重介绍一下这款为电影造势的限定版DS主机。该主机表面呈蓝色，印有rukario形象。表明涂有ABS树脂，机身的颜色和rukario身体的颜色一致，为深蓝色。与标准NDS一样，这款主机的网络将提供10－30公尺的通信距离，支持六国语言，佩有内建麦克风，通过国际网络进行语音交谈，同时记录持有者自行输入的身份资讯。电池为可充电锂离子电池，可持续使用5-10小时，为了节约能源，还提供了休眠模式等相关电源管理功能。当然还支持无线通信，可以尽情地和朋友们交流游戏经验。总之对于玩家来说不仅具有娱乐功能，还有纪念意义。


↑又一款限定版NDS主机。外表相当华丽。

有了主机，还要有相关的保养措施，从而大大提高掌机的使用寿命。就和人每天都要洗脸一样，保护主机也相当重要。这是「NintendoDS」专用的触摸保护膜（成分：布、聚酯、耐纶），保护膜由光线过滤层（由PET胶卷硅橡胶涂制作）与粘性保护层（由聚酯胶制作）构成。通过光线过滤层、特殊编码膜来保护「NintendoDS」的触摸屏。粘性保护膜可撕下重复使用，就像给屏幕做面膜一样，使屏幕长久清晰。



接下来放松一下，认识这个可爱的布制玩偶吧。「pokmon布制玩偶AG」系列剧场版口袋怪物「梦幻与波导的勇士」rukario登场了！飘飘然的感觉，用手摸起来软软的，就像真的一样。做工尤为精细，而且很可爱，放在房间的某个角落，床上或沙发上，累的时候就能看见它，也给沉闷的屋子带来了些亮点。不要以为只有女孩子可以收藏玩偶，你也可以哦！此外，这款周边在国内可以买到，口袋fans这下有福了！


↑口袋布偶玩具，毛茸茸的抱在胸口的感觉很舒服。

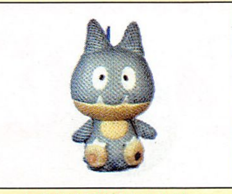
以上分别介绍了吃的、玩的、用的，再来看看穿的。在此呈上pikachu＆usohachi的130大小的T恤衫，这是全色印制的哦。衣服的样式大致相同，图案比较多，可随心所欲的选择自己喜欢的图案和颜色。在个性化流行的当今，你可以让商家为你提供各式各样精灵的剪影、形象，然后根据自己的喜好，选择一款图案后，由商家为你印制到衣服上。这样一件原创的T恤就诞生了。穿在身上也会有不一样的感觉呢。


↑口袋主题广告衫，穿着它走在街上，别人一眼就能认出你是口袋妖怪的爱好者。

平常是不是觉得泡澡时很闷，很无聊。现在你不用愁了，可爱的小卡比将在浴池里陪你玩耍。gonbe的布制玩偶来到了你身边，表面是一层网眼，吸水，透水能力较强。一旦放入水中就会胀得鼓鼓的，看起来憨厚可爱。而且小孩子玩起来很安全，不会因为太小而吞进肚

王彬	游戏是人生，希望能一直陪伴。
读者资料	男，21岁，安徽省合肥市金寨路322号合肥市招生办公室，230061

子里，也不会因为尖利而划伤。该玩偶用的是无毒材料，安全而又实用，家长们可以放心的让孩子去洗澡。有了这么一件布偶，孩子也不会因为洗澡而哭闹了。看来可爱的小卡比还是挺具有安抚力的。


↑看起来邪邪的小妖怪。

梦梦坐下来的姿势还是蛮可爱的。现如今，拥有一件玩偶已不是什么稀奇事了，然而拥有一件具有收藏价值的东西就不同了。聚酯做成的梦梦手感柔软，15cm大小。全套共一对，可装饰屋子，在床、沙发左右各摆放一个。



↑要比人气还是偶们家梦梦和秋秋了。

不过只有梦梦怎么够呢？BANDAI公司又推出了“波导的勇者”四件套，其中就包含了我们熟知的皮卡丘。这些是Q版的，大大的头，小小的身子，看起来非常惹人喜爱。制作精良，价格也非常合理，适合我们这些学生取消费。不过需要注意的是，有时会有一些不法厂商生产类似的盗版商品，国内朋友们在买的时候一定要多加注意，以免花冤枉钱。了解了这一点，大家就可以打造自己的精灵世界了。

梦幻是我最喜欢的PM之一，因为它不但可爱，而且充满神秘。现在连口杯都体现了这一点。容量为240ml 的3个一套的梦幻玻璃杯大小相同，杯面各具特色。圆形、五角星、菱形等的几何学花纹就很好地体现了这一点，这更增添了梦梦的神秘感。尽管杯子是用来喝水的，不过当件艺术品也还是不错的。


↑这样的饮料即使喝完了，也舍不得去掉啊。

你喜欢cosplay么？你喜欢小卡比么？如果都喜欢的话，那么你的愿望就要实现了，Pokecentre推出了在线移动通讯限定贩卖，小卡比（gonbe）的讨人喜欢的大衣登场！总共有两种款式哦，一种是连裤的，另一种是分裤的，小孩子和大人都可以穿。绒毛类型的长毛大衣不仅手感软，而且在寒冷的冬季也能感到暖烘烘的。gonbe的脚很大，在家里穿正好（不用穿拖鞋了）。清洗起来也很方便，孩子弄脏了也无所谓，呵呵，真是款实用的服装，家里或者学校参加聚会什么的也非常有用，甚至用在表演节目或是化妆舞会，总之，想扮做口袋妖怪就快行动吧。


↑大家一起来玩cosplay吧。看看谁扮的最像。

以上这些都是一些和生活密切相关的周边，虽然有些东西甚至很常见，可是和PM的世界联系起来就大不一样了。今年将会是pokemon红火的一年，也希望这些东西能让我们的生活乐趣无穷。

文/wboo 责编/天意



赵守郡	先存一年钱，等DS行货价格稳定，游戏行货充足之时再入手！
读者资料	女，20岁，江苏南京，210015

psp汉化者访谈

随着PSP破解的深入，最近的HOOK和FASTLOADER的组合已经完全征服了已发售的所有PSP游戏，可以这么说，对于PSP游戏已经没有什么秘密可言了。8月5号，国内某论坛在没有提前宣传的情况下放出他们汉化的《波波罗古罗伊斯物语》，虽然是测试版而且只汉化了一小部分，不过却标志着在GBA时代创造了辉煌成绩的民间汉化终于向新掌机过渡了，也许这正是一个好的开端。

由于种种的原因，这次的《波波罗汉化测试版0.1》没有对外公布相关汉化人员的信息，笔者通过多方寻找，终于联系到了在这次汉化测试版里负责汉化破解工作的Y君（假名）并提出了采访的要求，Y君也欣然接受笔者的访问。

以下简称笔者为“月”。

月：你好，据说你是在这次的补丁中负责破解工作的？

Y：没错，你消息还蛮灵通的嘛。

月：呵呵，职业病了，虽然可以理解你们不发布相关信息的苦衷，但还是想请你简单地介绍一下自己，好吗？

Y：也没什么好介绍的啦，本人男性，18岁，未婚，爱好计算机。

月：晕，不用加上未婚吧，从年龄看你还是学生喽？

Y：是的，开学就要面对暗无天日的高三了。

月：高三很紧张啊,你怎么还有时间研究汉化呢？

Y：也谈不上研究，只是自己比较爱好计算机而已,以前也学习过GBA ROM的汉化，这方面的研究和学习资料太多了，查找起来很方便，也算是前人栽树后人乘凉，要感谢一下汉化界的前辈。

月：研究过GBA ROM的汉化？你有发布过GBA平台的作品吗？

Y：没有，主要是我外语程度很一般，英文还凑活，日文就完全不行了。我自己本身也是个喜新厌旧的人，往往被新的东西吸引，旧的就抛到脑后了。买入PSP后就忙着研究了，再加上PSP在破解方面进步神速，1.5的破解更是带动了自制软件的热潮，几乎每天都要上网看看有没有新的消息放出，想不关注都不行啊。

月：你一开始就找准了汉化PSP游戏这个目标了吗？

Y：一开始并没有想过，汉化游戏也是在无意间才接触的。HOOK推出后大大方便了普通玩家DIY游戏，随后支持了许多的大容量游戏，这样一来在国内玩家中普及的512M容量的记忆棒就捉襟见肘了，于是很多人开始研究起缩减游戏容量的方法（一般称作RIP），这里面也包括我，在研究过程中无意间发现了其中许多和GBA汉化的相似之处，试着改动了一下居然就成功了。

月：看你说的很容易，其实没有这么简单吧？

Y：成功了以后我就为翻译发愁，这时候正好碰到了论坛的E君（假名），他帮忙找到了日文翻译,波波罗的汉化才得以继续。

月：为什么选择《波波罗》来汉化呢？这里面有什么原因吗？

Y：首先，《波波罗》应该算是第一个被破解的RPG游戏吧；其次，波波罗的文件排列很有规律，命名也很标准，这都给汉化提供了不少方便，游戏的过场动画直接采用了外挂字幕，连破解都不用，实在是贴心到了极点啊。



月：说说具体的汉化过程吧，大家都比较感兴趣。

Y：找到了文本存放的位置就简单了，一开始我都是用UltraEdit（一个16进制编辑器）手动查找替换的，不过效率实在是太低了。测试的时候改个别句子还可以，正式导入文本的时候就吃紧了，速度跟不上。这个游戏比较麻烦的是句子的长短不能变，必须和原来的字节一样，稍不留意就前



功尽弃。后来我用了国内的高人编的汉化探针，效率就提高了很多。

月：汉化探针是很有名的GBA ROM汉化软件啊。

Y：是的，很有名而且也很好用，虽然没有针对性但还是比单单使用UE的效率高，在文本的导入导出上更是直观的多，这两个软件的结合就是我现在采用的方法，虽然还是手工作业不过暂时也找不到什么更好的解决办法了。

月：看来汉化不但是脑力劳动还是体力劳动啊。

Y：比起导入导出的繁琐，字库问题才更加令人头痛。这个游戏的字库也是无法扩充的，这就意味着有些字无法显示，就算我们尽力地找相似的字代替但还是不能很好地解决这个问题，也许试过这个测试补丁的朋友会发现有些地方缺字或者语法上有问题，这不能怪翻译人员，都是字库惹的祸。和GBA常用的点阵字库不同，这个游戏好像采用的是矢量字库。

月：点阵字库我们都很熟悉，但矢量字库是什么意思啊？

Y：简单的说就是和矢量图形差不多，由于没有接触过，我也不是很清楚。这个游戏的字库大概有2000个汉字，现在我基本是手查的，正确率较低也很麻烦，过段时间会把专用的码表整理出来提高效率。当然能扩充字库是最好的解决办法了。

月：期待你们能很好地解决这个问题，在汉化过程中还有什么其它困难么？

Y：再补充一点吧，调试问题。这也许是最麻烦的困难，相信在短时间内是无法解决了。和GBA不同，PSP是没有模拟器的（那个PSP程序解释器还很不成熟，要运行商业程序还为时尚早），所有的调试工作都要在PSP主机上完成，虽然USB连接很方便，但不停地开机关机还是心疼啊，死机当然也是家常便饭了。没有一个直观的对比调试是很麻烦的，有时候只调了一个小小的字节就会死机，麻烦的是刚好又忘了改动了什么，只好从头再来，一个文件备份好几遍是很平常的事了。像E君负责的图片工作，虽然工作量很小，但就是因为调试困难而拖了很久。因为PSP使用的图像格式是不开放的，只有在第三方插件的支持下才可以勉强编辑，但在PC端的图像解释和PSP端的图像解释有很大的差异，色调和透明的规则现在还是没有弄明白，所以只能采用最原始的方法不停地在PSP上测试效果。

月：原来这个看似简单的调试问题才是最让人头痛的啊，真是出人意料。那么除了PSP游戏的汉化，你们还有没有别的计划？比如汉化NDS游戏。

Y：其实NDS的破解比PSP早，但发展就没有PSP快了。主要是烧录卡的存在，几个厂家搞封锁，互相不信任，这可能是GBA时代结下的仇恨吧，毕竟牵涉到了自己的利益。不过完美的NDS烧录卡已经呼之欲出了，相信在普及了之后会有一个自制软件的热潮。NDS的ROM很早就有下载了，不过和PSP一样要面对的问题就是调试难，我们还没有考虑过汉化NDS游戏，毕竟PSP上的汉化还有很多问题没有解决，不过相信肯定会有小组汉化的，当然神游也会偶尔推出那么一两个中文游戏（笑）

月：对于期待你们作品的广大玩家你有什么想说的吗？

Y：希望大家支持我们，你们的支持是我们最大的动力。虽然我们暂时不能做到完美，但我们会向完美努力的。

月：谢谢你接受采访，相信广大玩家都会支持和理解你们的。

编者按：PSP游戏从推出到现在已经不下50余款，但是没有一款是中文的(天地之门中文版还未发售)。平日在网站闲逛偶遇到此游戏时还因为花了眼，不过真正玩来后发现汉化的不错。之后联系到了破解者，经过一些交谈后得知原来PSP的字库存放模式还是和PS一样的。看来未来将会有更多的汉化PSP游戏出现。作为非官方的第一款PSP汉化游戏，破解者为广大的游戏汉化人创造了一个良好的开头。笔者希望从纯技术交流的角度可以进一步深入。

文/月煮月游　责编/天意

U盘概念-EFA-LINKER II

详细评测

GBA烧录卡经过多年的发展已经存在各种特殊类型的产品，例如本次评测的EFA-LINKER II就是此类产品。这次EFA-LINKER II的产品最明显的特征就是将U盘的概念充分地在此产品中体现，并且配合EFA-LINKER II烧录卡本身内置联机功能，将简单、易于使用的EFA理念发挥到了极致。



1 产品介绍

EFA产品进入国内的时间比较晚，但是EFA轻巧的无烧录器的烧录理念在国内也受到了多数人的认同。由于进入市场太晚，所以在国内了解EFA产品的玩家并不多。不过EFA简洁、易用的特点还是让大家记忆犹新。在沉寂了半年多的时间后，EFA的第二款产品EFA-LINKER II发布了。

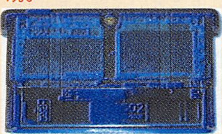


↑EFA-LINKER II产品包装盒。

EFA-LINKER II的产品包装采用了与第一代产品相同的木盒包装，给人高档豪华的感觉。产品包装内部包含一块1Gb容量的EFA-LINKER II烧录卡和一长一短两根专用USB连接线。包装盒上橙色的说明帖子说明了“第一次使用烧录卡请充电8小时以上”。细节的地方说明了EFA官方的谨慎做事的态度。EFA-LINKER II的外壳采用蓝色塑料颗粒生产，模具的制造工艺不能算很好，表面的颗粒感比较明显，不够细致。至少在对比EZ烧录卡的外壳模具工艺有所欠缺。模具的大小正好合适，在SP和NDS上面都能够顺利地插入，没有明显的阻挡现象。



↑EFA-LINKER II卡带外观。



↑EFA-LINKER II的烧录方式与第一代产品一样，都是把USB线直接连接到卡带的迷你USB接口进行烧录操作。



↑位于卡带右上角的迷你USB接口。

这种迷你USB接口与多数MP3使用的T型USB接口线不相同，属于少数韩国产MP3才使用的迷你USB接口，选用这样的迷你USB接口主要是解决体积问题所作的选择。

EFA-LINKER II官方宣传的概念就是U盘的概念，这个概念在硬件上得到了良好的体验。EFA-LINKER II不需要任何驱动程序（必须是win2000或者XP操作系统），如果不需要其他的附加功能，甚至连专用软件都不需要。接上电脑就能自动识别成为一个移动硬盘设备，真正做大即插即用的U盘使用方式。随后的详细测试就能够证明EFA-LINKER II将U盘的概念发挥到了极致。作为以GBA烧录卡功能为主导的EFA-LINKER II烧录卡对GBA烧录卡应该具备的功能，例如硬件存档、时钟功能、即时存档、SMS支持、金手指功能、个性化背景这些功能EFA-LINKER II也是无一例外在支持了。

2 软件篇

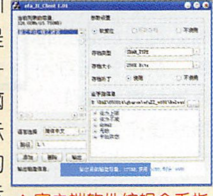
EFA-LINKER II的软件主要是可以增加软件复位、即时存档、存档补丁的功能。笔者使用最新的up253.874内核，软件最新版本1.01作为测试方案。

客户端软件目前暂时不能够支持即时存档



↑EFA-LINKER Ⅱ客户端应用软件1.1版本。

的使用选择，开发组会在以后公布即时存档的使用方法。实际上对于EFA-LINKER Ⅱ来说，客户端的软件已经不是必须使用的软件，因为直接往EFA-LINKER Ⅱ虚拟出来的移动硬盘复制游戏ROM就能够正常地运行GBA游戏，所以EFA-LINKER Ⅱ的客户端软件可以说是备选软件方案了。EFA-LINKER Ⅱ在插入电脑联机的时候，红色指示灯会亮起。写入数据的时候，右边的红色指示灯会闪烁。



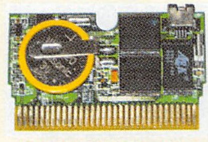
↑客户端软件编辑金手指状态。

客户端软件识别的金手指文件格式为AR2格式。因为EFA原来就是主要销售国际市场的产品，当然在支持金手指项目上会优先考虑国外的AR2格式。如果把国内的通用EC金手指文件后缀改为DAT格式，那么软件也能够识别。但是在GBA端运行的时候，会出现金手指错误的提示。看来软件对EC金手指格式支持不友好。笔者希望厂家在下一个版本的软件修改上把EC金手指的支持作为重点考虑，因为在国内还是EC金手指格式比较通用。金手指的编辑需要在添加游戏ROM的时候，选择金手指文件才能够支持金手指功能。如果已经复制到烧录卡U盘内的ROM数据就不能够编辑了。

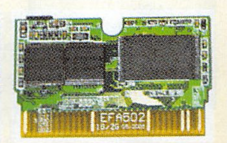
即时存档的支持目前是作为高端GBA烧录卡的象征性功能，不过由于软件开发时间的问题，目前软件还不能够支持即时存档功能。笔者希望这个功能的支持能够早点到来。

3 硬件篇

EFA-LINKER Ⅱ的硬件封装工艺还可以，上面布满了密密麻麻的芯片、电子零件。S3511A时钟芯片、型号为ARK3143S的2M存档SRAM芯片都能够在PCB上面看到。EFA-LINKER Ⅱ的硬件结构与EZ的EZ3烧录卡非常相似，从这点来看也能够了解到EFA-LINKER Ⅱ品牌与EZ产品系列的微妙关系。EFA-LINKER Ⅱ拥有3个闪存区域。第一个部分LOADER引导菜单部分专用NOR型闪存，容量为64Mbit。闪存芯片型号为三菱公司的M6MGT321S4TP，从型号上看，这是一颗32Mbit容量的闪存。因为同时使用了2颗相同的闪存芯片，这样就组成了64Mbit的超大LOADER引导菜单空间。第二个部分就是GBA游戏运行专用NOR型闪存，容量为256Mbit，芯片型号三菱M6MGD137，容量为128M。也是使用了2片共同组成256M的容量。第三个部分就是存放游戏ROM专用区域NAND型U盘常用的闪存芯片，型号为三星K9K1G08UOM的128Mbyte（1Gbit）NAND型闪存芯片。游戏ROM的保存实际上都在这个NAND芯片上，运行的时候才将游戏数据烧录到NOR的游戏专用闪存上面。实际上三菱的128Mbit闪存芯片也是包含有32Mbit的RAM使用空间。但是EFA-LINKER Ⅱ的闪存RAM区域没有设计成为运行游戏使用，所以EFA-LINKER Ⅱ目前暂时没有RAM游戏运行功能。



↑EFA-LINKER Ⅱ卡带PCB正面。



↑EFA-LINKER Ⅱ卡带PCB背面。

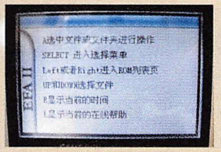
这次在EFA-LINKER Ⅱ上面看不到EZ USB连接芯片了，只有一颗硕大的CPLD芯片。笔者猜测为何EFA-LINKER Ⅱ的USB联机芯片消失的原因，就是开发者通过硬件仿真，让CPLD芯片模拟出一颗类似USB通讯功能的单元（CPLD芯片实际上就是一套电子积木，需要什么功能都能够使用软件设计出代码，从而让CPLD具备其他的硬件功能）。这样就能够取消USB通讯芯片了，在CPLD的设计能力上EFA产品又更上一步。由于在CPLD的功能设计增加了USB通讯功能，所以烧录卡的PCB上面增加了第二颗晶振零件（卡带正面PCB的右边位置）。

4 测试篇

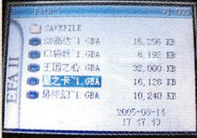
测试的电脑平台为：CPU：P4 3.4G(800M外频,超线程打开)，内存：1Gbyte，操作系统：WINDOWS XP 多媒体中心2005版本。测试用GBASP为银色美版GBASP。测试游戏为：《口

袋妖怪-红宝石》中文版，《最终幻想战略》中文版，《SD高达G世纪》，《星之卡比-镜之大迷宫》中文版，《王国之心汉化版》。

EFA-LINKER Ⅱ的运行菜单非常简洁，在GBA端运行的时候，按L键可以看到帮助信息；按R键能够看到目前的时钟状态；按选择键就能够看到菜单选项。



↑帮助菜单。



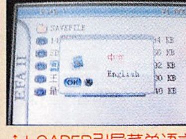
↑时间查看。

LOADER引导菜单支持中文文件名，不过只能支持8.3格式的文件名，长文件名不能够支持。在游戏列表状态按选择键就能够进入下图的菜单选择状态。



↑菜单选择。

在菜单选择状态选择语言设定的时候，就会出现英语与中文的语言选择菜单。这个选择功能能够改变LOADER引导程序的语言类型。



↑LOADER引导菜单语言修改。

进入时钟设定菜单后，就能够设定卡带的时间。时钟设定的界面比较漂亮，那个时钟的形象设计类似卡通的风格。

选择游戏运行的时候，游戏并不是能够立即运行的，需要一段烧录游戏的时间才能够正常运行游戏。这个烧录游戏的过程，只需要烧录一次就可以了，以后运行游戏的时候就能够直接进入到能够立即运行游戏的游戏列表，确认后就能够立即游戏。所以这样烧录到NOR闪存而不是SRAM缓存空间，区别就是前者只用烧录一次，后者每次运行的时候都需要载入SRAM区域。不过当目前需要运行的游戏容量超过目前NOR闪存所剩容量的时候，就必须把原来的游戏删除之后，才能够烧录大容量的游戏。所以采用载入SRAM缓存方案与直接烧录到闪存的方式各有各的特点。游戏ROM在



↑时钟设定界面，好可爱的时钟形象设计。

烧录确定之前，可以在GBA端直接选择游戏的存档空间。如果你不知道存档实际容量多少，可以让系统自动默认容量方式，系统默认存档的容量识别能力非常准确。

在烧录游戏的时候会出现烧录警告的提示，这时你可以按选择键取消烧录游戏，烧录警告提示的设定主要就是防止意外烧录游戏的现象发生。当确认需要烧录的时候，系统会先对闪存进行擦除操作，擦除操作完成之后就会进入烧录游戏状态。烧录游戏的时候会出现一个百分比的完成度提示，很直观，游戏的烧录速度还是比较快。当然这个比较快的概念是相对于烧录游戏的速度而言，如果是与把游戏ROM载入SRAM数据的ZIP卡带的速度相比还是慢了不少。好在这样的烧录操作只需要运行一次，所以稍等一次也是值得等待。



↑烧录游戏前有写入警告提示。



↑擦除闪存提示。

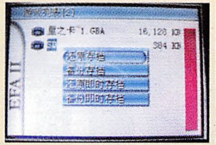
↑写入闪存状态。

写入闪存的游戏数据如果没有达到256Mbit的容量，那么这个NOR闪存还是可以再烧录其他的游戏进入游戏专用闪存区域，直到游戏容量用完为止。这个就与把游戏载入到SRAM运行游戏的压缩运行方式不相同，采用闪存烧录方式的载入方式可以烧录载入多个游戏，而游戏载入SRAM缓存的游戏运行方式，每次只能载入一个游戏。

EFA-LINKER Ⅱ的引导软件目前也支持SMS功能，在运行完游戏回到菜单后，在游戏列表选择好需要备份存档的游戏名称，按选择键就会出现备份存档的提示菜单。

选择备份存档的时候，就会出现一个虚拟键盘的菜单，可以修改存档的名称，不过只能修改数字还有英文字母，中文名称还是不能够直接输入。提取SMS系统存档的方法：在“SAVEFILE”里选择好存档文件后按SELECT键，进入“存档操作”，界面会自动跳到游戏

李杰	由于贪玩，今年我高考落榜了。
读者资料	男，18岁，北京市大兴区林校北里15号楼4单元401，102600



↑SMS保存存档功能。



↑输入存档名称。

区，选择相对应的游戏按SELECT键，进入“还原存档”，这样以前保存的进度就已经写入到游戏中去，开始游戏就可以读取到存档了。

EFA-LINKER Ⅱ的游戏测试，多数游戏都是能够正常运行的，但是笔者在测试《王国之心》汉化版的时候，却意外出现的错误情况。在选择运行《王国之心》汉化版游戏的时候，竟出现了“未发现有效ROM”的警告提示。

出现ROM识别错误现象后，选择强行运行。游戏烧录界面显示游戏容量需要250Mbit空间，ROM实际空间256Mbit。但是选择烧录的时候竟然会出现“剩余空间不足”的警告提示。



↑《王国之心》汉化版识别错误。

测试的所有游戏写入都是使用官方的软件进行操作设置，会出现这样的现象笔者也觉得奇怪。估计是引导程序的BUG造成的，相信下一个版本的引导内核应该能够解决这个问题。测试的时候还发现一个问题，就是不管在客户端软件选择了软件复位功能还是没有选择，在GBA端都不能够软件返回主引导菜单。估计也是引导软件不完善造成的现象。笔者给厂家提供建议，最好能够在LOADER引导菜单提供一个格式化游戏闪存的功能。



↑剩余空间不足警告提示。

备注：时钟功能经过《口袋妖怪-红宝石》测试通过，正常支持时钟功能。

连续运行时间测试条件如下：采用COOLEDIT软件音频录音方式测试连续运行时间，能够准确，公正地得到测试数据。测试条件：美版银色GBASP，开前光，音量最大，测试游戏：《星之卡比-镜之大迷宫》，运行游戏测试到GBASP自动关机。



↑连续运行测试。

测试的连续使用时间是6小时38分，这个成绩在GBA烧录卡中还算可以。

既然EFA-LINKER Ⅱ的设计概念定位于U盘的即插即用的理念，笔者就使用U盘的写入速度测试软件进行读写数据的测试。看过这个测试结果就能够对EFA-LINKER Ⅱ的U盘功能的写入速度有所了解。



↑EFA-LINKER Ⅱ U盘功能读写测试。

从最高写入速度0.805Mbyte，最高读取速度0.886Mbyte的结果来看，EFA-LINKER Ⅱ的USB连接模式是运行在USB2.0的FULL SPEED模式（也就是原来的USB1.1的最高速度）。

文/binbin30 责编/天意

EFA-LINKER Ⅱ　1Gbit卡带

游戏名称	存档类型	游戏容量	烧录游戏时间	存档支持
SD高达G世纪	EEPROM_V124	128Mbit	2分9秒	正常
星之卡比-镜之大迷宫	SRAM-V113	128Mbit	2分10秒	正常
王国之心-记忆之链中文版	SRAM-F-V103	256Mbit	出现错误，测试失败	
口袋妖怪红宝石中文版	FLASH1M-V103	64Mbit	1分20秒	正常
最终幻想战略中文版	FLASH512V130	79Mbit	1分30秒	正常

GBALINK最新独立烧录器测试

EDIY小组在7月底的时候终于推出了独立的USB接口烧录器，最后的阻碍玩家在NDS上面使用ZIP烧录卡的瓶颈终于打破了。这款外置独立烧录器又能够提供什么特别的功能呢？看过本文将会得到清楚的了解。



↑GBALINK外置烧录器，小巧、简洁！

要说烧录器的版本最多的，那么GBALINK的烧录器版本最多，笔者相信没有人会反对。从最早期的井口，白色外壳版本，然后推出更漂亮的井口蓝色版本，再到后来的USB接口烧录器。但是前面的这些烧录器都需要与GBA主机联机才能够正常的烧录游戏，所以把前面的烧录器应用到NDS上面就得面对不能够烧录游戏的尴尬现象。因为NDS取消了GBA游戏机的通讯接口，所以不能够使用NDS烧录ZIP卡带。也就是这样很多在NDS想玩GBA游戏的玩家，最终只能放弃购买GBALINK产品的计划。现在好了，EDIY小组发布了GBALINK的独立烧录器，其实这个外置烧录器的发布也是为了将来的NDS烧录应用做好基础。

GBALINK的外置烧录器官方公布的特点如下：

1.特别为NDS设计，不需要GBA或GBASP主机。

2.外形小巧，自带USB插头，使用方便。

3.兼容性好，支持多种自己改造的FLASH卡带，玩家有更多选择。

4.速度快，读取：每秒460k左右，烧写：每秒220k左右。



↑外置烧录器。

注：智能烧写模式因要随时擦除卡带，速度每秒还保持在120k左右。使用ZIPII 512M卡带测试烧写满容量256M数据仅需要4分48秒。使用不同的计算机速度会有所差异。

5.可以对卡带存档电池充电。

6.配合新版本软件，具备自动刷新功能，使用更加方便。

GBALINK的外置烧录器的外观设计理念来源于电脑的CF卡读卡器的设计造型。采用黑色透明的塑料外壳，整体感觉简洁、大方。笔者个人非常敬佩EDIY小组踏实，实事求是的做事态度。从GBALINK的产品就能够看出所有的设计风格都是EDIY小组的原创设计，没有抄袭现成其他烧录卡产品的外观模具。都是自己设计的独特风格，所以这款外置的烧录器也是EDIY小组自己的原创设计，EDIY小组没有采用EZ烧录器那样被彻底模仿的烧录器外观就是笔者最敬佩的地方。

外置的烧录器的发布也需要新软件的支持才能够有所作用，所以EDIY小组发布了4.70B1版本的GBALINK软件。这个软件根据外置烧录器的特点，还额外增加了DUMP游戏ROM的功能。这次测试外置烧录器的写入速度，采用了3款ZIP烧录卡进行测试。电脑的测试平台为：CPU：P4 3.4G，内存1Gbyte，操作系统：WINDOWS XP媒体中心2005版本。测试游戏：

何楚淳 高三的生活开始了，我要有洛克人般的精神面对高难度的挑战。
读者资料 男，18岁，广东省广州市番禺祥和大街8号101，511800



↑三种不同芯片版本的ZIP烧录卡。

《星之卡比-镜之大迷宫》。

笔者采用三款闪存芯片不同的ZIP烧录卡进行测试，ZIP 256M的烧录卡采用了AMD的MCP闪存芯片，ZIP2 256M采用了三菱公司的MCP闪存芯片，而ZIP2 512M采用了富士通公司的MCP闪存芯片，所以这三款的烧录卡测试就能够体现烧录器对目前多数ZIP烧录卡的实际写入速度的情况。测试的时候，ZIP烧录卡都是先经过全部擦除操作，再进行游戏写入速度测试，这样才能够得到烧录器最快的写入速度数据。

↑ZIP 256MAMD闪存芯片-160.3K每秒的平均写入速度。

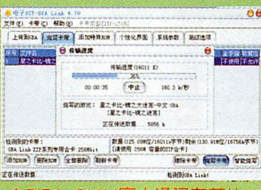
GBALINK4.7B1软件在配合外置烧录器的时候，插入烧录卡就能够自动刷新游戏列表状态，这个功能也是与采用GBA联机烧录方式不同的地方。测试擦除卡带数据的时候，发现采用三菱芯片的ZIP2 256M卡带的擦除速度最快。AMD与富士通的擦除速度最慢，相同容量的擦除数据所使用的时间基本保持一致。这也不奇怪，以为在闪存领域，富士通与AMD是合作的关系。



↑ZIP2 256M三菱闪存芯片-127.4K每秒的平均写入速度。

ZIP 256M AMD闪存芯片烧录卡测试游戏写入速度平均达到160.3K/S左右的速度，烧录完成时间为1分40秒。

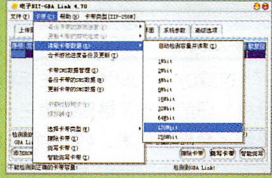
ZIP2 256M三菱闪存芯片烧录卡测试游戏写入速度平均达到127K/S左右的速度，烧录完成时间为2分10秒。



↑ZIP2 512M富士通闪存芯片-206K每秒的平均写入速度。

ZIP2 512M富士通闪存芯片烧录卡测试游戏写入速度平均达到206K/S左右的速度，烧录完成时间为1分19秒。从结果来看，富士通的闪存芯片写入速度最快，AMD的芯片第二，三菱芯片的写入速度最慢。

4.70B1的烧录软件增加了游戏ROM读取功能，也就是常说的DUMP游戏功能。以前使用联机烧录器的时候取消这个功能，主要是避免联机功能的专利纠纷才去掉DUMP功能。现在外置的烧录器不再使用联机功能专利了，所以才能够增加DUMP游戏的功能。



↑GBALINK4.70B1软件配合外置烧录器增加了游戏DUMP功能。

外置烧录器的游戏DUMP功能的读取速度非常快，平均速度竟然达到了410K左右。读取《星之卡比-镜之大迷宫》只需要38秒的时间就能够完成。

↑DUMP游戏速度非常快。

通过测试GBALINK的独立烧录器的写入速度都相比联机烧录器要快不少，而且外置独立烧录器还具备DUMP游戏的功能。随着EDIY小组对NDS游戏烧录软件的开发，随后就能够体验到ZIP2 512M烧录卡烧录NDS游戏的快乐，下次再与ZIP2 512M卡带见面的时候，它将会变成NDS烧录卡，以前GBALINK的烧录卡从丑小鸭成为天鹅，这次天鹅终于能够变成凤凰了。笔者祝愿EDIY小组能够开发更多的优秀、价廉、易用的游戏周边产品。

文/binbin30 责编/天意

翔武　读书的快乐时光已经一去不复返了，何读者请珍惜。

天意　想我读高三那会天天只有在睡觉前才能玩一会游戏，不过最后高考成绩还算不错吧。



文/安娜
责编/雪人

12款超炫手机游戏大集结

随着手机硬件性能的不断提升，令人眩目的游戏画面已经不仅仅只属于电子游戏或是电脑游戏专属了。手机游戏的画面到底能发展到何种程度？它和专业游戏机的差距到底还有多远？手机游戏到底有多强？下面我们就为大家献上12款最吸引眼球的手机游戏。

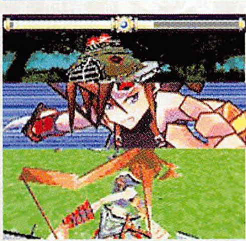
生化危机

◆游戏类型：AVG ◆适用机型：iMODE

这款CAPCOM为iMODE手机所开发的《生化危机》日前发表了最新的第三十一章剧情。由于采用了全新的技术，《生化危机》采用了与PS版相同的处理手段描绘人物与背景，整体水平接近PS版《生化危机》。本章是故事模式中的“特殊训练4”，故事已经接近尾声，吉尔最后的命运究竟如何将在这最后的几章中揭晓。不过要这么一章一章地等，也着实考验玩家的耐力……

武藏传II

◆游戏类型：AVG ◆适用机型：iMODE



来自RPG全球最强的SQUARE·ENIX公司的一款力作，游戏描写了《武藏传II》故事开始之前七天里所发生的故事。游戏整体画面的表现已经接近SS的水平，在战斗中使用强力必杀技时还会有特写画面。游戏制做水准相当出色。这款与PS2版本《武藏传II》一同上市的游戏不仅全部采用3D建模，而且还保留了该作品一贯的动作性和系统要素。除此之外，手机版本与PS2版《武藏传II》还有互动剧情，如果你想全部玩全这部游戏那就要双管齐下，看来手机成为了游戏厂商们的新金矿。

火影忍者

◆游戏类型：RPG ◆适用机型：iMODE



TOMY推出的这款iMODE版《火影忍者》吸引了大量火影粉丝，这款游戏以完成任务为主线进行，在不断地锻炼自己的角色之后进行任务挑战，是一款注重忍术修炼的RPG游戏。不过由于忍术修炼是一个高难度项目，因此由于玩这款游戏而阵亡的手机数不胜数。作为手机游戏来说，它具有方便性，能随时随地地拿出来玩，把等车，等人的时间都利用起来，真是火影迷的贴心宝贝。

剑刃传说

◆游戏类型：RPG ◆适用机型：iMODE

NAMCO的“传说”系列游戏可以说是久负盛名了，如今这一系列也瞄上了手机平台这块肥肉，推出了手机版本。这款《剑刃传说》的精良制作的画面与流畅的战斗画面给玩家带来最大的享受，漂亮的人物设定画也吸引了不少MM玩家。不过与大多数iMODE平台的大作一样，制作公司以每月一章的速度发布新篇，现在随着最终章的发布，全六章的正统“传说”系列RPG——《剑刃传说》终于完结。

街头霸王II

◆游戏类型：FTG ◆适用机型：iMODE

CAPCOM的《街头霸王II》可以称得上是格斗游戏的开山鼻祖之一，这款手机版《街头霸王II》是在街机上引起格斗狂潮的经典名作——《街头霸王II》的完全移植版。游戏中玩家可以

从八位格斗家中选择一人与其他格斗家展开激烈的对战，并最终打倒隐藏的邪恶四天王。游戏攻击判定与系统得到完全移植，当年许多无赖战术都可以在手机上得到重现，比如春丽的紧逼背投无赖大法……

鬼泣

◆游戏类型：A-AVG ◆适用机型：iMODE

CAPCOM在PS2上开创的A-AVG名作《鬼泣》系列也隆重登陆手机平台。由于游戏剧情复杂庞大,游戏必须按章节进行下载,而它的下载价格也高达525日元(约合40元人民币)一章,一旦上了贼船就很难脱出了……游戏采用了《鬼泣3》的系统,玩家可以选择"剑圣"或"枪神"两种职业,使用华丽的射击技法或剑法将各个关卡中的恶魔消灭。随着游戏新章节的不断发布,包括新武器以及变身系统在内的要素都将逐步被追加。

FIFA Soccer 2004

◆游戏类型：SPG ◆适用机型：S60

对于真正的足球爱好者来说非常希望得到一款具有深度和真实性的足球游戏，《FIFA Soccer 2004》则是最具有权威性的足球游戏了（当然，前提是没有玩过《实况足球》），这款游戏的动作表现和细节都可谓登峰造极。这款游戏的画面虽然只能算是中游水准，但贵在很流畅且名声在外，这也是它上榜的最大理由。此外它还可以让你和朋友通过蓝牙技术进行一对一的比赛，不需要任何缆线连接设备。

地狱镇魂歌

◆游戏类型：A-RPG ◆适用机型：S60



一款由国内手机游戏厂商开发的A-RPG大作，这款游戏在开发期间就曾参展过ASIA GAME SHOW、CHINA JOY、E3等国际性游戏展会，并被NOKIA预置在N-Gage QD手机中，可见它的奇强杀伤力。《地狱镇狱歌》为玩家营造了一个真实的西方地狱世界。完美的动作系统，超酷的场景组合，绝妙的怪物造型，奇幻绚丽的魔法，无时无刻不刺激着玩家的感官。使玩家在这个世界中得到了全新的视觉感受，并能体验到痛快淋漓的杀戮快感。

幽灵行动

◆游戏类型：FPS ◆适用机型：S60

单看画面你相信这是一款手机游戏吗？《幽灵行动：丛林风暴》是一款基于PS2平台的汤姆克兰西系列的新作。游戏与PC版本的《幽灵行动：沙漠围攻》故事情节基本一致，准确地说，《丛林风暴》更像是一款扩展的资料片，不过如此豪华的FPS游戏，在手机平台上绝对是前无古人的空前之作。

化解危机

◆游戏类型：STG ◆适用机型：EZ WEB



NAMCO的人气射击大作《化解危机》日前也来到了手机平台。凭借VODAFONE系列手机的强大机能，将这款游戏的3D画面表现地淋漓尽致。游戏画面被划分为9个区域,玩家只需要用数字键1-9即可在画面中任意射击。这款游戏的画面3D效果甚至超越了GBA，原作中的一些经典元素都在手机版上完美再现。

模拟人生

◆游戏类型：SLG ◆适用机型：S60

在PC平台上风光无限的《模拟人生》系列可谓是名声在外,现在这款大作也来到了手机上。在这个手机版《模拟人生》里有20个游戏场所供选择,除了商店、银行、摇滚俱乐部这些常见场所外,你还可以深入森林进入山洞和野兽一起生活。这款手机游戏的可玩性很强，你除了可以定制自己的游戏角色外，还可以通过蓝牙无线技术可以和其他玩家连接，拍卖你的物品。

格斗之王

◆游戏类型：SLG ◆适用机型：S60

正宗的手机版本《格斗之王》终于快来了，虽然现在还玩不到，但经验告诉我们，暂时玩不到的游戏总是最好的游戏……这款老牌格斗游戏在国内拥有相当庞大的粉丝群，相信一经推出将会掀起一阵S60系统手机热卖。该游戏将延续街机平台版本游戏的操作系统，从目前公布的游戏画面来说移植度相当高，非常值得期待。

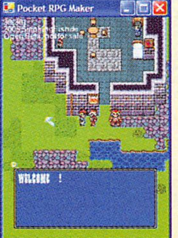
韦骏杰	游戏让我感受到了生活不是无聊的。
读者资料	男，上海市广粤路1401弄24号504室，200434

本期PDA游戏 TOP5

Pocket RPG Maker

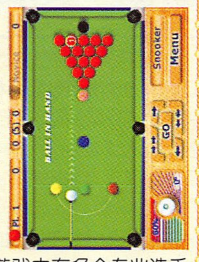
游戏类型：RPG　上市日期：2005年8月
官方网站：http://www.smokingfish.de
适用机型：Pocket PC

一款正宗的PDA RPG游戏制作工具，你可以用它导演一场完全属于你自己的《勇者斗恶龙》或《最终幻想》。虽然这款软件所能达到的效果现在看来很幼稚，但笔者却感觉这种类似SFC水准的图像风格很亲切，让我们仿佛回到童年时代。这款软件最多支持4层卷轴显示，除了可以支持英文对话外，它还可以支持安装多种外挂语言包，你甚至可以为自己的RPG游戏编辑全中文对话界面。



Pool House

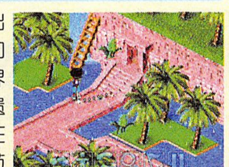
游戏类型：SPG　上市日期：2005年8月
官方网站：http://www.handango.com
适用机型：Pocket PC



一款非常健康的斯诺克台球游戏，既没有暴力也没有色情，但却能让我们乐此不疲。这款游戏的规则与一般斯诺克台球比赛完全一致，此外，它还经过了专业的斯诺克台球组织认证，力度和角度设置完全符合真实斯诺克台球。在这款游戏中有多个专业选手和各种材质的球桌可供我们选择，游戏中还为我们设计了最佳击球路线提示功能，借助这一功能你可以很方便地选择出最佳击球路线。

Pocket Mini Golf 2:Lost World

游戏类型：PUZ　上市日期：2005年8月
官方网站：http://www.clickgamer.com
适用机型：Pocket PC；Palm OS



这款PDA上最出名的高尔夫球游戏如今把战场转移到世界最出名的各大历史遗迹上来了，你可以在埃及金字塔、复活节岛巨人石像、亚特兰蒂斯海底遗迹上来一场空前绝后的高尔夫球比赛。该游戏为正统的18洞高尔夫比赛，在游戏开始时共有三位选手可供玩家选择，每位选手都有自己独特的个人特点，有力量型的也有技术型的，玩家需根据自己的特点加以选择。现在，挥动你的球杆让我们向这些人类历史的奇迹致敬吧！

Army vs Crime

游戏类型：SLG　上市日期：2005年8月
官方网站：http://www.handango.com
适用机型：Pocket PC

在这款游戏中玩家将要操纵着帝国陆军与各种敌对势力和恐怖分子展开一场斗志斗勇的战争，游戏中玩家可以根据所面对任务的特点选择不同的兵种来克敌制胜，如何巧妙地排兵布阵和选择兵种是这款游戏的制胜要点。整个游戏共有60个任务，每个任务都各不相同，有在高楼大厦中进行的人质解救战，有在敌后进行的谍报窃取战，也有在街巷间展开的城市攻坚战，总之形形色色，非常丰富，可以充分发挥你的指挥才能。



Fast Tube

游戏类型：RAC　上市日期：2005年8月
官方网站：http://pocket.osaris.net
适用机型：Pocket PC

这款游戏是一款发生在未来的赛车游戏，在游戏中玩家需要驾驶着未来世界的超级飞行器来个最前卫的飚车壮举，因此，与其说它是赛车游戏倒不如说它是一款飞行大赛。这款游戏中的赛道设定非常丰富，而且每条赛道都是全3D制作，各具特色。与大多数的“无差别格斗”赛车游戏一样，在这款游戏中我们也可以发射各种暗器来干扰敌人，不过有些武器的杀伤力巨大，稍有不慎就会把自己也搞得人仰马翻。

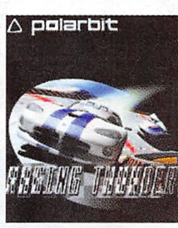


本期手机游戏 TOP5

雷电风暴

游戏类型：RAC　　上市日期：2005年8月
官方网站：www.polarbit.com
适用机型：Java

这是一款来自瑞典著名的手机游戏开发商polarbit的3D GT赛车游戏，这款游戏将给大家带来全新的赛车感受。在这款《雷电风暴》中，为玩家准备了一系列高难度赛道，玩家需要在多变的天气和环境中与对手竞速。此外，这款游戏还具备GT要素，你在赛事中积累的金钱，可用来升级改装自己的爱车。除此之外，你还可以通过GPRS网络下载新型的赛车及新赛道或上传积分。



国宝传奇

游戏类型：ACT　　上市日期：2005年8月
官方网站：www.mig.com.cn
适用机型：Java

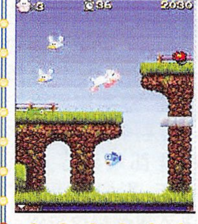
这款游戏将水墨画风带到了手机游戏中，把中国写意的水墨画风表现得淋漓尽致。这款游戏的故事背景很简单，在游戏中玩家扮演一只可爱憨厚的熊猫，因为爷爷病了想吃新鲜的竹笋，因此背起背篓去挖竹笋。游戏的玩法很简单，整个游戏就用两个按键来控制，一个按键是挖竹笋，一个按键是踢走路上的石头，玩法类似音乐游戏，只是比音乐游戏更简单，只有两个键。



超人气玩偶

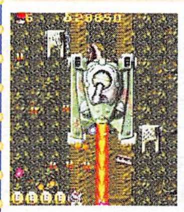
游戏类型：ACT　　上市日期：2005年68月
官方网站：www.mig.com.cn
适用机型：Java

这款与蛊惑狼有异曲同工之妙的搞笑游戏《超人气玩偶》风格十分轻松，搞笑元素十足。游戏的主角是最有人气的可爱玩偶–淘气羊尼克！它将在玩家的指引下漫步危险的丛林世界，寻找它最爱吃的红花。一路上玩家会遇到许多动物，最好避开它们，否则碰上就会耽搁时间，必须抢在天黑前集齐红花。游戏共含8个不同难度的关卡，角色形象生动，画面精细艳丽，色彩悦目，绝对是一款不可多得的休闲娱乐最佳选择。



长弓阿帕奇

游戏类型：STG　　上市日期：2005年8月
官方网站：www.sinomobile.com.cn
适用机型：brew

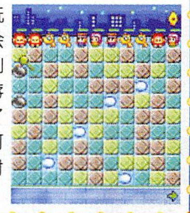


一群外星侵略者正在攻击普赛顿星球，为了维护宇宙的和平，阿波罗上校驾驶阿帕奇出征了，而玩家你则是那只操纵阿波罗上校的幕后黑手。这款游戏共有5大关卡，游戏中有多种强大的道具助你拥有绝对的制空权，各种复杂地形使玩家具有一种身临其境的投入感。游戏画面绚丽流畅，配乐紧张激烈，各种战机、boss造型华丽逼真。游戏中的武器主要包括散弹、声波、激光和跟踪弹，只要吃到颜色相同的子弹补给，武器就能够升级。当然，危急时刻还可以释放保险，能在瞬间清除所有敌人和子弹。

烈焰英豪

游戏类型：PUZ　　上市日期：2005年8月
官方网站：www.javagame.cn
适用机型：Java

《烈焰英豪》是一款在线益智游戏，目前该游戏采用完全免费的方式。在游戏中，玩家操纵喷水枪，将大火扑灭，让站在高处的被困群众可以安全地到达地上。游戏有多种模式可供选择，有体验轻松娱乐的单人游戏模式，还有可以和伙伴一起玩的蓝牙对战模式。如果你是个高手，还可以联网挑战网上诸多高手建立的关卡。你玩的次数越多，你的等级也会相应增加，并获得更高级别的称号。作为一款线上游戏，《烈焰英豪》也加入了很多玩家互动功能。包括可以随时查找在线玩家、及时和朋友互相发送信息的功能。



贾小军　对掌机要专注，但是不能太过痴迷，以免误入歧途。
读者资料　男，37岁，北京市海淀区西北旺镇屯佃村，100094



责编/暗凌

口袋影视 《梦幻与波导的勇者》剧情简介





口袋妖怪剧场版《梦幻与波导的勇者》终于在7月16日上映了，许多口袋FANS苦苦等待了一年终于盼到了这一大作的降临，这部作品无论是剧情还是制作水准都超过了前几作，影片内使用了大量高科技特效，给观众们带来前所未有的视觉冲击，更惊人的是这部电影使用了3D放映技术，要观看电影必须戴特制的立体眼镜！让观众们有身临其境的感觉，梦幻仿佛伸手能摸到一样。此次赠送妖怪的活动自然也不能少，首映过后兑换窗口就排起了长队，大家都希望自己能在游戏中使用梦幻，在放映过程中有NDS的玩家还可以让游戏和电影互动。放映估计会持续2-3个月，有机会去日本的朋友不要错过哦，而国内目前还未见相关DVD或者VCD发售。

很久很久以前，有一个遥远的地方，那是被烟雾笼罩的奥卢多兰大陆，路卡里奥站在巨岩上，山谷间空空荡荡，凤王高高飞过它的头顶。路卡里奥闭上眼睛，它的心灵视线穿过岩石和群山，看见穿着红色与绿色盔甲的两支拥有人类步兵与精灵的大军正向山谷中相向开进，路卡里奥走到一块地面的结晶石前，向奥卢多兰城堡中的艾伦汇报。艾伦知道现在除了用最后的方法结束双方的战斗外，已经别无选择，照这个速度发展下去，战争很快会威胁到神圣的“开始之树”，于是艾伦跳上比雕，向山谷的方向飞去。



艾伦找到路卡里奥，告诉它他现在必须前往“开始之树”，保护这个星球免受战争的摧残。路卡里奥希望一同前去，然而艾伦却抛出权杖将它化作能量吸进顶端的宝石中。被留下的路卡里奥在宝石里眼睁睁地看着艾伦远去，而就在这时，两支军队在山谷中展开了惨烈的战斗。

凤王回到了“开始之树”上，变回了它的原形——梦幻，那棵树突然发出绿色的辉光，绿光笼罩着这片大地，终于让交战的双方敬畏地停止了战斗。神奇的光线让他们认识到这样做最终只会给世界带来灾难，于是两支军队决定休战，他们离开了战场，从此再也没有爆发过战争。没有人知道在艾伦身上发生了什么，只有被认为是封印着路卡里奥的权杖被后人找到……

一位母亲对她女儿讲述着这个故事，在一个现在就毗邻着奥卢多兰城堡的小镇里，这仅仅是一个童话而已。

向战斗边疆旅行的小智一行来到了奥卢多兰

李文伟 学习第一，娱乐第二，而娱乐的最好方式就是玩掌机。
读者资料 男，15岁，河南郑州管城回族区紫荆山路139号12号楼4号，450004



城堡，入城时，有一只拥有变身能力的精灵时常变成不同的形态跟着他们。这里的人们都穿着中世纪欧洲风格的服装，小智一行也打扮得与这里的人一样，并参加比武大赛，他打败众多对手进入决赛。决赛的对手是一位身着骑士铠甲的训练师，小智再次派出皮卡丘，对手派出了玛纽拉，在十万伏特与阴影球的激烈碰撞下，比赛落下帷幕，皮卡丘取得了最终的胜利。小智走向对面的训练家与他握手，那个训练家摘下头盔后却让大家大吃一惊，盔甲下竟然是一个女孩子，她自我介绍名叫琪朵。这时女王艾琳宣布下面将会为冠军“波导的勇者”举办一场盛大的舞宴。

晚会上，艾琳将“波导的勇者”的象征——“艾伦的权杖”颁给小智，一瞬间小智似乎听到了什么声音在哭喊，但别人都说没听见。大家在尽情跳舞，那只精灵变身成长尾猴带着小智与小遥的精灵们去参观城堡，在阁楼上和大家一起兴高采烈地玩起来。琪朵支开小刚，悄悄地跑向精灵们离开的方向，喵喵在后面跟踪她，跟到一半从倾斜的屋顶上掉了下来，正好掉到玩耍中的精灵们旁边，那只精灵变回了原型——梦幻。小胜也注意到精灵们都不见了，直到看见刚比兽过来端了一盘水果到楼上去，于是跟着它一起到了顶楼。琪朵放出两只玛纽拉，它们对梦幻展开迅速攻击，被梦幻轻松避开，玛纽拉放出暴风雪，几乎将屋内的精灵全部冻住，皮卡丘使用雷电挡住玛狃拉的阴影球，却被产生的爆炸击昏过去。小胜把冻住的门弄开了一条缝，惊讶地看见变回原型的梦幻使用瞬间移动带着皮卡丘与喵喵一起消失。



舞会厅中，艾琳宣布进入庆典的下一个环节，女佣珍妮指着艾伦的画像让小智摆出英雄般的姿势，小智依言把权杖举过头顶，突然权杖上的宝石发出白光，巨大的作用力让小智几乎握不稳权杖，一只精灵从杖中被释放了出来！在场的人都惊呆了——那正是传说中被封印在杖内的精灵路卡里奥！路卡里奥以波的能量来感觉事物，却把小智当成了艾伦，小智解释说它弄错人了，路卡里奥惊愕地睁开眼睛，它被身边的事物彻底混乱了。艾琳安慰了路卡里奥，向小智他们讲述了那个古老的传说，可能是小智和艾伦有着非常接近

小贴士

热血无限！挑战极限伤害！

喜欢玩《机战》的朋友，都曾经追求过最大极限伤害值吧，那么有没有想过如果《口袋妖怪》能够显示伤害值的话，伤害最多能达到多少呢？在不用金手指修改能力、不用强化攻击力的招数来增加攻击力、只灵活利用招数特性和属性相克的情况下，笔者来说一下这个热血纪录：27152!

这个数字是什么概念呢？一般的口袋妖怪的HP不过数百，HP最高的快乐也只有714点HP，这数万的伤害对于它们来说真是天文数字，那么是如何实现的呢？条件很简单：

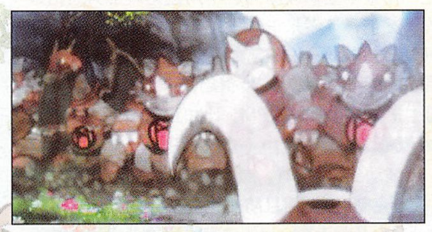
使用一个会接力棒（バトンタッチ）和会变圆（まるくなる）的PM，比如正负电兔，把“变圆”的状态接力给铁甲暴龙（编号112）。铁甲暴龙佩戴道具专爱头巾（こだわりハチマキ），然后使用滚动（ころがる），滚动后威力每次加倍，当滚动到第5次时，威力可高达960。这时候若打中的是巴瓢虫（编号165），因为它被岩石属性技巧克制4倍，而且防御也最低，如果能显示伤害的话，伤害可高达27152点HP！若是出现了会心一击，那就有54204的伤害，不过考虑这个就没什么意义了。巴瓢虫的HP最多不过284，这高达2万7千多的伤害，足够它死将近100次了……

当然了，这个极限伤害没有什么实际意义，只是为了博君一笑，不过由于要考虑到口袋妖怪方方面面的情况，得出来结果的时候也是非常有趣的。热心的朋友们如果有兴趣的话，再来想一下特攻方面能够出现的最大伤害值是多少呢？还有除了利用滚动这个技巧外，物理方面还有什么情况能构成最大伤害呢？欢迎你们将心得意见投往本栏目中，一起来参与吧！ 文/koflover



的波长，才让路卡里奥弄错。小胜跑过来告诉众人他刚刚看到的事情，琪朵也急匆匆地跑来，说她还看到它们向“开始之树”飞去。艾琳带着小智来到可以眺望那棵大树的平台上，解释说这棵树具有超乎想象的治疗力量，可以使大地恢复生机，还能平息愤怒的心，完成这一切还需要另一个生命的配合，精灵的起源——梦幻。小智一行人决定前往开始之树。琪朵用她的吉普车送他们，路卡里奥却在车前飞奔。

夜幕降临，大家停下休息，小智说明天他一定要找回皮卡丘，路卡里奥有点困惑，或许它觉得既然小智和艾伦那么相似，就也会像艾伦抛弃它那样弃皮卡丘于不顾。小智被路卡里奥惹恼了，和它扭打起来，在其他人赶到后路卡里奥把小智扔开，愤怒地说人类都是邪恶的生物，就像让它凉透了心的艾伦那样。小智看着路卡里奥走开，觉得自己可能有些过激了。深夜，梦幻和皮卡丘又嬉闹起来，但皮卡丘却无法抑制对小智的思念。小智忽然觉得听到了皮卡丘的声音，从睡梦中惊醒，他走出吉普车，看到路卡里奥倚在一块岩石上。小智劝路卡里奥要多看事物光明的一面，又讲起自己与皮卡丘初遇时的故事，他告诉路卡里奥自己和皮卡丘之间是朋友般的感情，路卡里奥却觉得艾伦是自己的主人，一直作为仆从的它无法理解和人类做朋友是怎样的概念。



次日，众人到达了当年艾伦把路卡里奥封进权杖的地方，路卡里奥无意间踢到了一朵时间之花，重现了当时的情景，艾伦把它封印在权杖后，向开始之树的方向飞去，随后旁边出现了庞大的绿色军队。小智走过来向它道歉，路卡里奥却微笑着站起来，它想：也许小智说的是对的吧，艾伦之所以这么做也都是为了它好。大家返回吉普车，却遭到了岩神柱的攻击，路卡里奥掩护大家进入了一条隧道，一直进入开始之树。琪朵的探测器被一个突然出现的红色斑点吞噬，琪朵得知探测器很快会被摧毁，树的防御系统已经全被激活！

小智听见了皮卡丘的声音，可冰神柱却挡在前面，路卡里奥跳起来打倒它，小智得以返回隧道，与大家进入另一条路，为了寻找喵喵的武藏和小次郎也来到了小智的身旁，他们已经被岩神柱与钢神柱发现了。红色的斑点再次出现，变成精灵的形状将逃在最前面的武藏和小次郎吞噬。小智一行随后赶到，路卡里奥用波导弹挡住越来越多的红斑，一个红斑抓住了路卡里奥，但是马上就放开，似乎红斑不会吞噬精灵。神柱们从后面追来了，一行人决定分开逃跑，小智和路卡里奥去引开神柱。红色的斑点却瞄上了另外一队，并且吞噬了小胜、小遥和小刚，小刚与小遥为了不让精灵一起被捉，在最后一刻把它们全部放了出来。

路卡里奥和小智来到一个由水晶柱连接的巨大山谷前，并与皮卡丘成功会合，但路卡里奥已经明白将要发生的事情的严重性。他们来到一座巨大的水晶构造的屋子，路卡里奥在前边带路，但是却被埋伏着的钢神柱抓住，红色斑点趁机抓住了小智和琪朵，他们各自放出精灵抵抗，但是还是无能为力。眼睁睁地看着两人被吞噬，精灵们痛苦地站在两人消失的周围，挣脱了钢神柱的路卡里奥看着这些，也感到后悔不已。梦幻用自己的能量触摸一块水晶，水晶开始发光变绿，红斑变成了绿色，落入了土堆溶解，被吞噬的众人从地下脱离，三神柱也离开了。但琪朵随后发现有一块水晶变成了红色，感觉不太对劲。

突然所有的水晶都变成了红色，梦幻也变得异常虚弱，整棵树都变得不稳定，如果等到它被完全毁灭，必然会引起一场毁灭世界的灾难！水晶开始变黑并破碎，这个地方以难以置信的速度被破坏。梦幻引导大家来到这棵树的核心房间，但梦幻现在很虚弱，大家不知道如何恢复这棵树。路卡里奥看了看旁边的水晶层，里面的人竟然是艾伦！

艾伦被封在水晶里，他的手套掉落在一旁。小智找到一朵时间之花，它的影像重现了以前情景，凤王变回原形，艾伦开始释放他的“波导”能量给梦幻，梦幻来到核心发动开始之树的能量平息那场战争。最后，艾伦摔倒了，显得异常痛苦。

文敏　说实在的，NDS游戏的画面肯定比不上PSP，但我也没觉得它比GBA游戏强了多少。
读者资料　男，28岁，广西桂林，541004








大家现在知道该做什么了，但这样做会以消耗生命为代价。路卡里奥知道自己可以和艾伦一样利用波导的能量，义无反顾地走向梦幻，却觉察到自己还没有强大到释放出需要的能量。小智想起自己有着和艾伦一样的波长，也可以控制波导的力量，于是戴上了艾伦使用的帮助引导能量的手套。琪朵担心小智这样做的后果，但小智说拯救世界比自己的生命更加重要。路卡里奥和小智开始将自己的能量传递给梦幻。时间一点点地流逝，他们感到身体越来越疲惫，就在最后一刻，路卡里奥将小智推开，把自己最后的能量都传给了梦幻。当能量的引导完成时，梦幻迅速移动到树的核心，储存能量的水晶散发出一束绿色光芒——就像数百年前的一样。水晶变成了绿色，散发出照耀整个大陆的光芒，拯救了这棵树与这世界的根基。

路卡里奥累倒了，它将手伸进一朵时间之花，艾伦出现在它旁边说完他最后的话，他感谢路卡里奥总是忠心耿耿，他封印路卡里奥是为了在迫近的危险前保护他的朋友，不是仆人……路卡里奥不是主人的仆人，而是自己的朋友！路卡里奥露出了微笑，它终于理解了艾伦，但自己的时间已经不多了，在生命结束之前，他要感谢小智，是他让它感受到了友谊。路卡里奥消失了，随着艾伦化为结晶形态，两个灵魂升上了天空……

文/wangjun



口袋音乐鉴赏

大家好，本期欣赏的音乐并非动画或者剧场版的相关音乐，但这首曲子也相当著名，它就是《永远的火箭队》。火箭队夸张而又搞笑的表现征服了每一个观众，人气比起主角小智也不多让，这除了因为在动画中他们总是有充足的戏份和表演机会外，另一个原因在于他们的声优阵容。给喵喵配音的犬山犬子暂且不提，另外两位可是大名鼎鼎的天皇巨星——给武藏配音的林原惠和给小次郎配音的三木真一郎。前者可以说是无人不知，无人不晓，担任的角色乱马、绫波丽、莉娜英巴斯等令人久久不忘；后者也是拥有无数fans的实力派声优，而小次郎这种透着傻气又喜欢浪漫的帅哥，也被三木用声音完美地演绎了出来。



←文质彬彬的三木真一郎的照片。



←不需要过多介绍的林原女王。

可能大家会问我讲的这些和音乐有什么关系啊？不要着急，这首曲子的演唱者正是火箭队三人组的声优——犬山犬子、林原惠和三木真一郎。犬山犬子古灵精怪的怪笑、林原惠的高挑而又略显沙哑的声线、三木真一郎一本正经而又轻佻的腔调，把火箭队三人组那种诙谐和傻气展现无遗。就算对于非口袋妖怪的fans来说，这首曲子也颇值得玩味，尤其是中间那段旁白部分，实在是经典啊！



↑每次看到这三人，我就忍不住发笑啊！

最后再提醒大家注意旁白部分，当火箭队那经典的BGM响起时，三人在说什么呢？正是那段经典的出场台词：“既然你诚心诚意的问了，我就大发慈悲地回答：为了防止世界被破坏，为了守护世界的和平，贯彻爱与真实的邪恶，可爱又迷人的反派角色——武藏！小次郎！我们是穿梭在银河的火箭队。白洞，白色的明天等待着我们！就是这样！”估计这段台词不少人都能倒背如流吧，这也是日本动漫作品最经典的台词之一。请大家感受一下两位天皇巨星是如何用自己的声音将它演绎出来的吧！（本曲可在本期光盘中找到）

冯禹	那天在电视上看到刘翔手中有台PSP，很羡慕，看来游戏也不会影响工作，有时还是有益于我们的。
读者资料	男，17岁，天津塘沽，300456

文/NW旅团 Ring
责编/翔武



史艾帝国



魔王的传说（四）





名称：德库（ドーク）
出现作品：DQM2

海中央有个岛国名为圆木国，这里的牧场荒芜了很长时间了，今天终于迎来了新生。一家经营牧场的人般到了这里。哥哥路卡和妹妹伊露是这个家庭的两个孩子，他们一到这里就闯下了弥天大祸。在和调皮的圆木国王子卡麦哈和圆木国的精灵坏崽争抢被他们俩夺走的东西时不小心把作为原木国封印的“肚脐”给撞碎了，没有了这个“肚脐”，力量之源泄露了出来，圆木国即将遭到洪水的灾害。在这期间内只好由坏崽当作临时的“肚脐”把力量之源堵住不让它流失，但是这也无法持续多久。为了拯救这个岛国，路卡和王子进入异世界寻找“肚脐”的替代品。

在路卡的努力下，海鸣之钟、破坏之镜、大空之盾都被一一找到，但是这些看起来威力无穷的宝物都无法阻挡住力量之源的流失，无奈之下，路卡到新的异世界——天空世界继续寻找。传闻这里有个光珠也是个稀世珍宝，时间已经不多了，路卡也只好病急乱投医了。当他来到安放光珠的怪兽塔时，却发现一只怪鸟把宝箱掏空了……在追到这个怪鸟的巢穴后没有找到他所需要的宝物。南方的希塔诺镇里传来了魔王的话：他已经得到了圆木国“肚脐”的替代品，他还想得到传说中的天空装备：天空之剑、天空之铠和天空之盾，只要能给他这三个传说中的装备，他愿意帮提供宝物者实现任何愿望。路卡的愿望不就是他手中的“肚脐”的替代品么？事不宜迟，路卡立即展开了行动。三件传说中的装备都在这个天空大陆里，路卡很快就得到了它们，当他把这些装备带到魔王的城堡里时，眼前赫然出现姆多的身影，魔王姆多被打败了，但他却不是真正的魔王，在王之间里的，居然是卡麦哈！原来他早于路卡一步得到了光珠，并打败了姆多。

正当两人相聚诉说着路途的趣事时，一个黑衣人出现，原来他是受夹缝世界的魔王德库指使来打败姆多的，现在，他需要打倒的是卡麦哈。在他们对峙时德库冷不防地出现并抢走了王子的所有宝物，但却不小心把路卡的三件宝物损坏了。走之前他留下了夹缝世界的钥匙，扬言要路卡把手头上的三件宝物：海鸣之钟、破坏之镜、大空之盾修复好并带着它们前来交换肚脐的替代品。圆木国已经到了危机的边缘了，再也不能拖延下去了。坏崽把三件宝物修复好，路卡随后便来到了夹缝世界中。

路卡按照约定把三件宝物交给了德库的手下黑衣人，但是没有得到需要的东西，拦路的黑衣人被打倒了，路卡闯入了德库的城堡里。一路上，映入眼帘的是堆积如山的金银财宝，遍地都是价值连城的宝物。幕后主谋德库坐在中央，得到了三件宝物的他看起来非常的得意，“欢迎你们来到我的城堡。这世界上有两种收集者，一种是梦想着收集只对自己有价值的东西，另一种是专门收集别人十分羡慕的东西。我力量的源泉是人内心中的虚荣心和欲望，当这种力量释放出来的时候，我就拥有无穷的力量，哈哈哈哈……我的手里有你们想要的东西，没有那东西的话，你们的国家就会灭亡了吧？但是那灭亡的瞬间却是最令我兴奋的。”还没等

张斌	感叹PSP的画面，感动NDS的创意，感伤RMB的太少。
读者资料	男，18岁，山东省济南市市中区郎茂山北二区8号楼3单元401，250002

德库说完，路卡就带着怪兽同伴们冲了上去。德库错了，路卡收集这些宝物并非是出于虚荣心或者是欲望，而是为了拯救圆木国、拯救圆木国的人们。德库败的不明不白，因为他没有了力量源泉，这是他做梦都想不到的。

路卡得到了肚脐的替代品，并把它塞在了那个洞里，尽管它没有完全阻挡住力量源泉的流失，没有完全阻止圆木国的灾害，但是在全国人民齐心协力下，这场浩劫最终还是被避免了。这个酷爱收集，并以收集者的虚荣心和欲望为力量源泉的魔王，只是这个事件中的一个过场而已。

在这个故事中存在着很多正统DQ系列中出现的知名宝物，比如三件天空装备、光珠等等，但是它们可和系列作中没有任何关系，只是套用这些名称而已。



名称：拉米亚（ラーミア）

出现作品：DQⅢ、DQⅧ、DQM2

暗之雷迪西亚长期以来一直受到一只巨鸟的攻击，那只巨鸟每次攻击的时候都会发出悲鸣，像是在诉说着什么，每次她都没有对村民们造成伤害，在骚扰了一阵后就离去……据村民们所言，那只巨鸟曾经是雷迪西亚的守护神，雷迪西亚这个村名，正是取自鸟的名字——雷蒂斯，巨鸟受到村民们的膜拜，并被尊称为神鸟。这让初到该地的艾特一行四人（DQⅧ的主角们）为此感到很疑惑。当他们正面对峙这只具有宽大的羽翼，锋利的爪子和鸟喙的神鸟时，吃了不少苦头。作为神的使者的她本来的职责是引导、帮助勇者打倒邪恶的势力，为什么要和勇者们为敌呢？当她被打败后，告诉了勇者们其中的原委。暗黑神的手下把她那未孵化的孩子抓去当作人质，同时威胁她：如果不进攻人类，那么她的孩子的生命就无法得到保障。这也意味着雷蒂斯无法拯救自己心爱的孩子。不得已，雷蒂斯只好出手，但只是装个样子，却处处手下留情。现在，她终于等到了能够收拾绑匪的人出现了，打败她的艾特一行人帮助她把绑匪收拾了，但是绑匪在临死前把卵打破，还没来得及出生的小神鸟不幸夭折，只留下了灵魂……在雷蒂斯的帮助下，勇者们借着这个灵魂，翱翔在天空。

当艾特一行人打败了暗黑神后，暗黑神吸收了暗黑魔城都市的能量，变成一个体积惊人的怪物——完全形态的暗黑神，此暗黑神不仅拥有异常强大的力量，而且还有暗黑结界保护着，无论是再猛烈的攻击也好，在它的面前都是没有任何的效果。此时，雷蒂斯给勇者们指引了方向：七大贤者的灵魂合力的话，能够破除这个结界，能够呼唤出七大贤者的灵魂的，是宿有七大贤者的灵魂的宝珠。她给了勇者们寻找宝珠的山彦之笛。当勇者们收集齐了七个宝珠后，神鸟制作出了神鸟之杖，四个勇者人手一把。之后，她载着勇者们一起飞翔在空中，和空中巨大的暗黑神进行最后的决战。四个勇者一齐用神鸟之杖祈祷着，召唤出了七贤者的灵魂，暗黑神的结界破除了，暗黑神的末日到了。战斗中，暗黑神的攻击打在了勇者们身上，也打在了雷蒂斯身上，对此，雷蒂斯没有任何的怨言，始终稳稳当当地飞行着，给勇者们以保障。

战后，雷蒂斯把勇者们送回了特罗登城，并透露出了自己的身世：神鸟雷蒂斯，这个名字是这个世界的人们给她起的，而她具有在不同的时空中穿梭的能力，她作为神的使者的使命从来都没有间断过，她的本名，是拉米亚。

拉米亚？当年载着勇者洛特一行人翱翔在天空中的不正是她么？南极祠堂，这个沉睡着拉米亚（的卵？）的神圣的地方再次产生了一个奇迹，拉米亚破壳而出，飞起来了！而这一切，都是在那被后人称颂的勇者洛特收集齐了六颗宝珠后，产生了。不死鸟拉米亚，是神的仆人。也是真正的勇者的坐骑，她载着勇者们划过了天际，直冲云霄。





除了已经介绍过的以外，还有两位曾在DQM2中作为隐藏怪兽登场，它们分别是次元龙（じげんりゅう）和捉迷藏（かくれんぼう），在GBC版中得到它们的方法只有修改这唯一的途径，还有拉米亚也是只能通过修改得到的，它们三个都没有图鉴，相关资料也是很少的。

（全文完）

杜任重	一场秋雨一场寒，十场秋雨道不完。待到秋雨放晴时，GBM托出盘。
读者资料	男，19岁，黑龙江省哈尔滨市道里区安定街32号201室



青青牧场

责编/暗凌
文/chinagba 一揞黄土



动物详述



家禽类

↑出现标志后表明已经饱腹。



↑三年后便会出现死亡讯息。

家禽最大的优点在于易饲养：生长期短，放牧时不需要饲料，所以晴天时建议将家禽置于室外，时间超过4小时便处于饱腹状态，不需要再给予饲料，可从资产表的家禽状态中查看。但家禽也有一个缺点，就是寿命过短，3年后便会出现死亡现象，而且每天增加好感度的机会只有抚摸和抱起两次，3年左右才能达到10颗心，所以要培养一只冠军鸡/鸭可不容易哦。如果建造了加工机房，可以将鸡蛋/鸭蛋投入蛋黄酱制造机进行再加工，无论鸡蛋或鸭蛋，产出的蛋黄酱都没有区别，仅与SIZE有关。

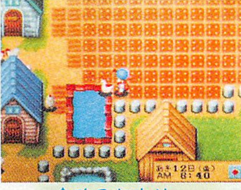
购入价格：1500G（にわとりりあ）
/0G（自行孵化）
寿命：3－4年
卖出价格：500+50×(LV－1)G
饲料及其价格：とりのエサ（10G/个）
收获产品：鸡蛋（每天收获）
成长期：蛋—3天—小鸡—7天—大鸡

建好鸡小屋后便可从にわとりりあ购得鸡，刚买回的鸡饲养两天后便会每天生出一枚鸡蛋，将鸡蛋投入孵化箱后，便可孵出小鸡，与GBA不同的是，小鸡同样需要给予饲料才能健康成长。当鸡好感度4心以下时产出S级鸡蛋；达到4心时产出M级鸡蛋；达到8心时产出L级鸡蛋；达到10心后可在每年夏7日的鸡祭上获得冠军，并且LEVER UP，售价增长10%，即公式中的50G乘以等级数－1。

鸡比较喜爱被抚摸的地方为背部，那里出现爱心的几率很大，而当触及嘴、腿部时则会生气，需要避开。当分数达到5000分时，指示心变为绿色；当分数达到9000分时，指示心变为红色。

购入价格：2000G（にわとりりあ）
/0G（自行孵化）
寿命：3－4年
卖出价格：1000+100×(LV－1)G
饲料及其价格：とりのエサ（10G/个）
收获产品：鸭蛋（隔天收获）
成长期：蛋—3天—小鸭—7天—大鸭

仅建好鸡小屋还无法饲养鸭子，还需要找木工建造水池（池を造る），饲养的鸭子可以自由的在水池中游泳。鸭子的产蛋速度比鸡慢，隔一天生一次蛋，其它饲养方法与养鸡相同。鸭祭是每年的春18日，同样只有10心状态才能获得冠军并晋级。



↑鸭子与水池。

鸭子的抚摸面积是本作中最小的（瘦型鸭），

残风Allen 最近因考试NO.6，母亲大人大悦，将SP的“五行四象八卦封印”解了，且老爸说在补完课后会让我买一台iQueDS。
读者资料 男，14岁，陕西西安金花南路5号理工大家属院21号楼5单元110室，710048

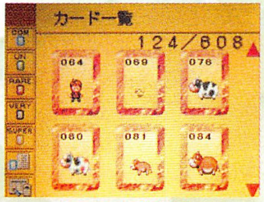
很容易便会触发骷髅符号，减少分数，但鸭子却又是本作中触摸游戏最容易达到红心状态的动物，当分数达到3300分时，指示心变为绿色；当分数达到6300分时，指示心变为红色。



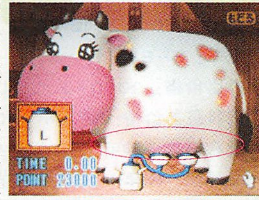
饲养牲畜类动物，首先需要去增筑屋建造动物小屋，每间可饲养四头牲畜。牲畜类与家禽相比，寿命大大提升，好感度也较容易提升（增加了刷毛和产品收获），但饲养成本较高，饲料的价格加倍不说，放牧时也要求放养场地上种有牧草，且一定是已经成长完全的牧草。种植牧草就意味着要减少作物耕地，牧草的二次生长期（即收割到再长成的时间）较长，为11天，从第一次牧草成熟开始放牧，一直到第12天时第一次被吃掉的牧草才再次成熟，即一头牛/羊需要11格牧草才能养活。假如饲养8头牲畜，即需要88格牧草，一包牧草撒9格，所以需要购入10包牧草种才能养活这8头牲畜。判定饱腹的时间为放牧后4小时，如果没有牧草可吃，如冬天至春12日前，可在晚上将它们推回已放入饲料的动物小屋，在室内，系统判定第二天主角起床时刻为饱腹点。另外，本作中的加工机针对牲畜类在原有的奶酪加工和毛线加工上追加了酸奶加工机（ヨーグルトメーカー），将牛奶投入其中便可产出，酸奶可是很多女孩子喜爱的食品哦，别忘了打造。

购入价格：5000G（ヨーデル牧场）/3500G（使用牛种）
寿命：5-6年
卖出价格：2500+250×(LV-1)G
饲料及其价格：饲い叶（20G/个）
收获产品：牛奶（每天收获）
成长期：怀孕—20天—小牛—14天—中牛—7天—大牛

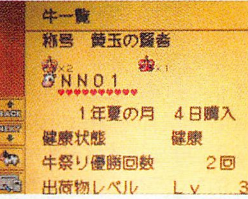
本作中，牛分为三种类型：ノーマル（普通）、マーブル（大理石纹）、ブラウン（棕色），除了颜色不同外没有其他区别，从尤德尔牧场购买时随机给出一种。刚购得时的为中牛，饲养一周后变为大牛方可产奶。本作的挤奶器作为可升级工具出现，初始等级时每次只能挤出1瓶牛奶，使用一定次数后可升级，每提升一级增加一瓶，最高99级时便可一次挤出99瓶牛奶（挤奶游戏），完成10万出货可就全靠99级挤奶器了哦。牛奶等级根据玩家的分数来决定，3000以上便成为S级牛奶，10000以上为M级牛奶，22500以上为L级牛奶，牛奶的等级首次与牛的好感度分离。但这并不代表着牛的好感度没有用处，每年的夏20日为牛祭，只有10心的牛才能赢得冠军并晋级。由于牛的寿命较长，而好感度增加较快，所以一头牛可以连续赢得3年的冠军，也就是一头牛就可以升3级，不过每年只能有一头牛参赛，所以其他牛如何安排就有待各位玩家中的打算了。



↑三种类型的牛。



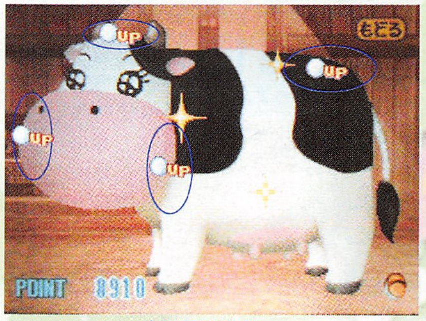
↑牛奶需要从这里挤。



↑牛的获奖信息可从这里查看。

作为哺乳动物，当动物小屋有空位时对健康的大牛使用牛种（牛のタネ）便可使之受孕，从受孕到出生再长成大牛需要一个多月的时间，相当耗费时间，所以除了高等级牛，一般不推荐这样产出牛。

牛在抚摸小游戏中拥有最大的触摸面积，所以用来刷新抚摸游戏的新纪录可就得靠用心的照顾牛了。但要想完成红心状态可得费一番



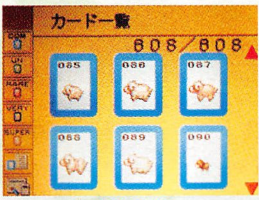
↑刷毛后的牛。

工夫，当分数达到5200分时，指示心变为绿色；当分数达到14000分时，指示心变为红色。

牛属于大型动物，可以进行刷洗，牛的up点如图所示，由于面积较大，一旦触发up点后可得更加迅速地刷洗才能获得高分，对各位玩家的腕力可是一个很大的考验。

购入价格：4000G（ヨーデル牧场）/3000G（使用羊种）
寿命：5－6年
卖出价格：2000＋200×(LV－1)G
饲料及其价格：饲い叶（20G/个）
收获产品：羊毛（每8天长成一次）
成长期：怀孕—20天—小羊—14天—大羊

与前作相比，羊的饲养有了相当大的改进。一头羊被分为5种状态：子羊、大羊、剪完羊毛的羊、半羊、妊娠羊。子羊为刚出生的羊，大羊为可以剪羊毛的成年羊，剪完羊毛的羊不用多说，妊娠羊为怀孕状态。那么半羊呢？这里的半羊可不是半头羊，而是被剪去部分羊毛的羊。与牛一样，羊毛的等级与好感度也分离了，整头羊被分为六块：头部、前腿部、背部、腹部、臀部、后腿部，每剪下一部分的羊毛算一个判定点。1－2点为S级羊毛，3－4点为M级羊毛，5－6点为L级羊毛，换言之，每剪一头全羊的羊毛＝6块S羊毛＝2块M羊毛＝1块M羊毛+3块S羊毛＝1块L羊毛+1块S羊毛。每到秋天，各位玩家可得算好日子剪羊毛，因为秋21日为一年一度的羊祭，前一天尤德尔牧场的ミック会前来领参赛羊，羊毛不完整的羊可是不能参赛的哦，不要因为一时贪心而错失了羊毛升级的机会，毕竟一年只有一次。



↑羊的种类。

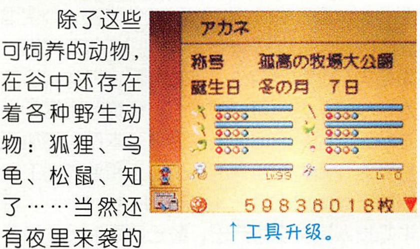
羊毛完整的羊触摸面积可比剪完羊毛的羊大得多，出现红心的几率也多得多（羊喜欢被抚摸毛），当分数达到5200分时，指示心变为绿色；当分数达到14000分时，指示心变为红色。羊同样可以进行刷洗，UP点如图所示，为了尽快提高羊的好感度，要尽心照顾。在这里要说明的是，剪刀同样可以升级，99级的剪刀每次可就可以剪出99块羊毛了哦。不过这种美事只有修正版才可以体会到，在BUG版中，剪刀无法升级，收集羊毛也会变得困难许多。



↑妊娠羊或羊毛不全不能参赛。

←刷毛完成后的羊。

除了这些可饲养的动物，在谷中还存在着各种野生动物：狐狸、乌龟、松鼠、知了……当然还有夜里来袭的野狗和矿场里的黑色生物。野生动物可不能捕捉，但它们仍然为谷中生活添加了缤纷的色彩，带来了阵阵生气。走在树林里，耳边回荡着知了的叫声，松鼠等小动物在身边跳跃，相信牧场这款游戏能为各位在炎炎夏日中带来一丝清凉。



↑工具升级。

牧场小贴士



挖矿带什么药品最好？

当玩家挑战矿场最底层时一定烦恼过带何种药品比较合算吧。这里为大家强力推荐大回力剂（若未获得，以小回力剂代替亦可）。

在矿场中，主角即使蓄力使用工具，效果仍等同于未蓄力，但体力消耗却依旧加倍，所以相信也没人会在矿场中总蓄力吧，故而主角每次使用工具时的消耗为体力-2或疲劳+2。然而一瓶大回力剂的恢复的数值是大醒神剂的两倍，而价格仅为其一半。所以矿场中最佳药品搭配方案为N瓶大回力剂+1瓶大醒神剂，醒神剂在这里的作用仅为防止意外（如深夜劳作）。

牧场生活爱情指南

作为教授的助手，弗莲时刻照顾着他的衣食住行，不过实际上，弗莲却也是料理苦手，如果不想被“毒杀”还是不要娶她了。不过教授貌似已经吃惯了弗莲做的饭菜，如果主角娶得弗莲，教授还会感叹以后没人做饭给他吃。要注意的是，弗莲可是发现温泉的关键，与她的第三个爱情事件便是一同前往发掘温泉。当然，如果不小心错过了也不用担心，与其他MM结婚生出BB后，温泉也会自动出现。



↑教授的感叹。



弗莲（フレン）
生日：冬16日
喜好：虹カレー（+800）、钻石（+500）
常出现地点：帐篷、发掘现场

↑与弗莲一同发现的温泉。


↑弗莲的婚礼。

行踪表

结婚前		AM						PM												
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	火曜日	家		镇			泉		镇	桥					镇	家				
	火以外	家		矿												镇	桥	镇	家	
雨	火曜日	家		镇		宿								镇		家				
	火以外	家	矿													家				

注：家——帐篷　泉——女神泉　桥——通往农场的桥　矿——矿场　宿——旅店　镇——在镇中行走

……爱情事件……

爱情度0-9999（黑心）

时间：火曜日以外PM11:30-12:00
地点：发掘现场
选项：「ばらく样子を　る」——「送っていこうか」爱情度+3000
「さよいなら～」爱情度-2000
「近ずく」（结束）

爱情度10000-19999（紫心）

时间：火曜日以外PM1:00-3:00
地点：宿屋
其他要求：雨天
选项：「他のところには无いの？」爱情度+3000

爱情度20000-39999（蓝-绿色心）

时间：火曜日以外PM11:20-12:00
地点：矿场外
其他要求：晴天
选项：「探さない」爱情度-2000
「探す」爱情度+3000，并且发现温泉

爱情度40000-65535（黄色心以上）

时间：火曜日以外AM10:30-15:00
地点：发掘现场
其他要求：晴天
选项：「今，来たばかり」爱情度+3000
「キラってはいないから」爱情度-2000

如果与弗莲的爱情度不高，便会触发情敌事件（フレン&カーイン）。

第一阶段：游戏初期即可、爱情度10000以下
时间：火以外AM9:00-11:00
地点：发掘现场　天气：无

第二阶段：游戏一年以上、爱情度30000以下
时间：火以外AM10:30-12:00
地点：发掘现场　天气：无

第三阶段：游戏二年以上、爱情度40000以下
时间：火以外AM9:00-11:00
地点：发掘现场　天气：无

第四阶段：游戏三年以上、爱情度60000以下
时间：火以外AM9:00-11:00
地点：发掘现场　天气：无

第五阶段：第四个事件结束一星期后，爱情度50000以下，主角起床时自动发生（邀请参加婚礼）

周航程　作为一样的掌机玩家，愿我们共同在这片天地里继续与游戏相伴。
读者资料　男，15岁，江苏常州武进横林江村新村3号，213000



责编/暗凌



亦梦亦真——火纹职业起源乱弹(二)

百兵之王——剑

剑的起源地自然非古老的东方之国莫属,中国及中世纪欧洲的文献中对用剑者的描写不亚于对君王的描写,而剑系职业中最强大的剑圣在游戏中一般设定为强大而冷静的达人级人物专用职业。

对于剑的理解,东西方历来的差异比较大,因此设定也不一样。西方的剑分两种:一种是标准的单手双刃剑(也有根据需要打造的双手大剑),剑身宽度与厚度均匀,而剑的大小则可以在长度允许的前提下根据要求随意打造,剑身受力的均匀使剑的耐久可以很高,这就应该是游戏中的普通剑类的出处了。另一种就是现在击剑比赛中所用的西洋剑了,整支剑唯一具有直接攻击力的部位是剑尖,柔韧度极高的剑身一般只用来抽击。理论上这种比试切磋用的剑应该在战场上没什么作为的,但是在游戏中的设定却是依靠极其柔韧的剑身避过对手的铠甲,用灵巧的剑尖刺杀对手造成伤害,因此设定为拥有不低必杀率和对重甲特效的领主专用武器(贵族才能用的奢侈品啊!),对骑士的特效可以理解为刺杀对手的坐骑令对手掉落马下造成较大伤害。(我自己都要佩服我的胡扯能力……)

东方的剑分类更多,最普通的外形类似西方的双刃剑。刀可以看作是具有东方特色的剑,刀锋犀利而刀背厚实,更容易使出砍杀、劈斩等极具威力的招式,草原游牧民族还有他们独特的弯刀,杀伤力更胜一筹。日本的武士剑(准确的来说是太刀类的刀)以其出色的打造技术被奉为刀中极品,刀身虽然不如普通的刀剑那样厚实,但是刀锋吹毛即断的锋利程度却令其它武器难以望其项背,配合剑术高超的剑客使用更能体现出其摧枯拉朽的破坏力,而游戏中最符合其特点的武器就莫过于剑士系专用的倭刀了。



↑日本武士刀的优良品质固然是其出名的原因之一,但是使用那些名刀的名剑客恐怕才是真正的魅力所在。

剑系职业可说是火纹中的一大特色,骑士和战士等职业可能被玩家弃用,但是剑系角色是绝对不会坐冷板凳的,而东西方的剑系文化差异也造就了风格迥然不同的剑系职业。

佣兵:战斗中最常见的廉价作战单位,只要给钱就能作战的“一次性投币战斗兵器”(恶寒),身为佣兵的无非就那么几种人,想在乱世出人头地而苦于没有伯乐,希望哪天被雇主赏识的;某某家族或某著名人物的后裔,加入佣兵团是为了某些不可告人的目的而隐姓埋名;只想赚份小钱过过日子,但又不想卷入国与国之间的争斗的和平分子……总的来说,想要在战场上活命,佣兵就必须有一身过硬的本领,不过也许被雇佣就是做炮灰或者诱饵,这在历史上并不罕见。相比之下,火纹里的佣兵则幸运得多,遇上名主且不说,光是极高的玩家使用率就能保住自己的饭碗。另外,勇者在现实中可以看作是获得了君王这类雇主而发达的佣兵,从此不用四处奔波的,同时也意味着失去了身为佣兵时的自由,这可真是一种无形的讽刺啊。

戴雨辰	我的日语水平有所提高,即使玩日语游戏也渐渐不用犯愁了。
读者资料	男,17岁,云南昆明五华区东风路瓦仓南路143号云南新闻图片社,650032



↑一代剑豪宫本武藏无疑是众多剑相关作品中出镜率最高的"友情出演"了，严流岛上他与佐佐木小次郎一战奠定了他在人们心中的剑圣地位。

剑士：剑术达人，只要这么一说就能理解这职业是与剑朝夕相伴的，现实中的剑士往往更多表现在中国的历史中，也就是剑客。十步杀一人，中国的古诗词文化对用剑的境界有着相当精辟的表达，好剑赠英雄，自然只属于剑的职业也是能将剑的威力发挥至最大的职业。而"剑圣"则是剑之尊者，与这称号相配的自然只有纵横封印、烈火两作的剑圣卡雷尔，"千人斩"称号的拥有者，出镜次数不多但是给人留下了很深的印象，现实中也许就没这么有魅力的年轻剑圣了吧。（印象中的剑圣都应该是快死的糟老头子……）

领主：现实中除了地位显赫外可说一无是处，若非这是历代游戏主角的内定职业我才懒得用。领主用剑大概还要归功于中世纪欧洲的贵族决斗，决斗虽然鲜有生死相搏的，但是在决斗中的获胜方显然更容易赢得贵族千金大小姐的青睐，再加上决斗的武器是西洋剑，难怪那些领主公子的剑术训练的那么拼命了，游戏中主角开场必备西洋剑也间接印证了这点。



一再次有请英俊潇洒的阿拉贡大人，想来也只有他在人们心中留下了英武不凡的剑之王者形象。

盗贼：虽说偷盗是不光彩的事，但是在那个动荡的战争年代里，当个劫富济贫的侠盗未免不是一件好事。盗贼拥有灵活的身法、出神入化的开锁和盗窃技巧，平时偷些无良奸商的私人小金库混混日子，战争爆发时则对敌人的军队进行无间断的骚扰。游戏中有头有脸的盗贼都是能加入我方的义贼，而敌人往往只能拥有一两个无脸谱的杂兵级盗贼，这也客观反应了游戏世界中盗贼这一职业的定位。说起历史上有名的侠盗，西方有罗宾汗，东方有大盗五佑卫门，可见历史学家和艺术家们也很喜欢这充满魅力的职业啊。

刺客：活在阴影中的角色，息根止！现实中的刺客形象比比皆是，有负责暗杀敌人首脑的间谍，赏金雇佣的职业杀手，而最典型的就要数日本的忍者了：神出鬼没的身法、手起刀落的忍杀和悬乎不定的身份，可以毫不夸张的说，忍者是暗杀史上最艳丽的一朵奇葩。火纹的世界中的刺客这一职业设定无疑参考了忍者的形象，先不说蒙面的造型以及那极端的能力上限，光是瞬杀开场那身形一晃的POSE就足以让一群火纹饭尖叫。



↑比起堂而皇之与敌人正面撕杀的忍者游戏，《天诛》无疑是将忍者的刺客身份描写得最成功的作品。隐藏自己、步步逼近、华丽忍杀、超度亡灵、然后，你已经死了……

文/NW旅团 Alucard

火纹人物事典



姓名：查特(チャド)
年龄：大约14岁 身份：盗贼

身为孤儿的他被利基亚阿拉芬领的一家孤儿院收养，在战乱中孤儿院被袭击，院长不幸死去，作为孤儿院中最大的孩子,他毅然拿起了手中的匕首,发誓要用自己的双手对贝伦王国复仇。年少的他目光犀利身手敏捷，精通锁类结构，基本所有的门和宝箱他都能打开，有着盗贼应该具备的全部素质。

虽然他只有14岁，但是生活上的一些负担与压力却使他比同龄的孩子多了几分成熟与心计。在《封印之剑》中他是三个盗贼中最具有培养价值的，出场早，等级低，后期还可以利用BUG偷盗火龙石。实战中，查特的综合实力以及杰出的回避和命中足以媲美剑圣，是战斗中难得多用型人才。

艾雷布大陆斗技场秘史·续

“包叔，该起床了”仆人A催促着。

穿上衣服，我揉揉眼睛，新的一天开始了，忘记介绍了，我姓包名子，祖籍西方三岛，年轻时人称包子，承蒙道上兄弟错爱，叫我一声包叔。我今天准备开始我的商人生涯！（路人：奇怪，这家伙不是开斗技场的么？）是啊，本来我是开斗技场的，但是自从被那伙“土匪领主山贼军”洗劫后，只得去投奔妹妹们了。

奥斯迪亚是个做买卖的好地方，A啊，不如我们去投靠那里的妹妹们吧。帕顿附近的城镇里有我的两个妹妹，而且还有一个空闲的斗兽场，借点钱买下来做成斗技场再把钱捞回来，咱们还能和妹妹们一起合伙做买卖，这次我决定双管齐下！

下定决心后，我和仆人火速起程去了帕顿附近的那个城镇。安排妥当后，从两个妹妹那里借了一千万金币用于装修改建和招募佣兵团。“包宫斗技场”很快就开业了。我把斗技场的业务交给仆人A去办，自己平日和两个妹妹学习经营道具店。

第一个妹妹首先给我介绍商品：“先给你介绍灵活运用大自然力量的理系魔法。这个是火炎魔法（ファイアー），售价560金币，通过召唤空气中的火精灵来伤害敌人。这种魔法书一本四十页，每页可以召唤火精灵一次，用的时候把书撕一页下来，念上面的咒语就会产生火焰，是理系的初级魔法，攻击力不是很强。这种是闪电魔法（サンダー），售价700金币，与火炎一样通过召唤雷精灵来对敌人造成伤害。每本书三十五页，比火炎魔法更高级一些。那边的是地狱业火魔法（エルファイアー），售价1200金币，是把岩浆喷发时的爆发力和沸腾的岩浆封印在书中。只要把书页撕下来并念咒语，岩浆就会对准敌人烧去，杀伤力不小，美中不足是一本书只有三十页，属于中级理系魔法。剩下的两种魔法都是由理系魔法达人手写的，十分稀少，本店无售。”

“光系魔法这里有三种，一个是闪光魔法（ライトニング），售价630金币，三十五页，召唤光精灵让敌人暂时性失明，然后对敌人造成重创，但是攻击力小。如果敌人躲开了，或者用听觉继续战斗直到视觉恢复的话，闪光用处不是很大，但是对经常在黑暗中修行的德鲁伊有特别突出的效果。这种是阳光魔法（シャイン），售价900金币，是把烈日的阳光封印在书中，对敌人的眼睛和身体进行伤害，威力一般，一共三十页。 神圣之光魔法（ディヴァイン）售价2500金币，不但有前面两种魔法的效果，其中的一些咒语对黑暗系有着突出的克制作用，可惜对普通敌人的攻击还是不大，而且价格比较昂贵。”



“黑暗系的魔法书因为都是禁术，所以除了低级魔法外，剩下的流通都比较少。熔流魔法（ミィル）售价900，四十五页，可以腐化铠甲与武器，攻击力适中。以上就是本店魔法书的介绍。”

听完妹妹的介绍，我暗自记在心中，另一个妹妹又开始向我介绍起她店里的东西：“这个是伤药（きずぐすり），售价300金币，主要由草药制成，有止血和补充体力的效果，三份装。特效药（とっこうやく）售价3000金币，是针对各种伤害配制的药，可起到大量补充流失的血液和疗伤的效果，价格低廉疗效快，治愈后不易留疤痕，是伤患的不二选择，也是三份装。圣水（せいすい）售价900，可以暂时增加使用者的魔法抵抗力，但是随着时间的流逝效果会慢慢减弱。门钥匙（とびらのかぎ）售价50金币，可以用来破坏锁的弹簧，使用一次后被破坏的弹簧紧紧缠着钥匙会把钥匙弄坏，所以就无法多次使用。回复之杖（ライブ）售价600金币，可以使用三十次，由受魔力祝福的水晶制成，有着补充伤患体力与血液的功效，但是恢复能力有限。治疗之杖（リライブ）售价1000金币，由高纯度水晶制成，同样有魔力祝福，恢复能力比回复之杖好得多。这种痊愈之杖（リカバー）售价2250金币，由珍贵的受祝福的紫水晶制成，可以让人精神、体力完全恢复并消除一切病痛，只能使用十五次，对使用者的用杖等级有一定的要求。复原之杖（レスト）售价2000金币，可以解除因受到敌人状态攻击或者被诅咒而导致的睡着、中毒、混乱、封魔等异常状态，在特殊情况下十分有用，是军需必备之物。”



刘伟诚 用心去体验每一个游戏，你会发现所有的游戏都是大作。
读者资料 男，15岁，黑龙江哈尔滨南岗区公安街37-1号1单元801室，150001

正在我认真学习的时候，仆人A慌慌张张跑进来："包叔，大事不好了！咱们斗技场有人来砸场子了！刚才招募的几百人几乎全部阵亡了。"

"什么?不会是那帮土匪领主山贼军又来了吧?"

"不是，只有一个人，还是个女的。她长发披肩，身材匀称，肌肤雪白，穿着一身白色衣服，手中拿着一把倭刀。本来我觉得没什么，就让手下去应战，但是几个小时后几乎全死光了。现在她还在寻找高手，她说什么'哥哥一定会来'的。"

"那现在怎么办?又只有我和你了?钱呢?钱也没了?"

"不，还有七个新兵。"仆人A说完眼泪汪汪地看着我。

"哥哥不要着急，我给你介绍从其他姐妹那里走私过来的本大陆最珍贵的道具，用了以后保证让你的战士成为最强悍的战士！"

"豹胎易筋丸么?"

"当然不是，你看，力量指环（エナジーリング）中封印着龙之血，戴上后会感到力量源源不断地涌出来，力或魔力加二。秘传之书（秘传の书）记载了各种武器的使用技巧与高手心得，看后技巧加二。疾风之羽（はやての羽）由天使的羽毛所制成的，戴在身上会觉得有种要飞翔的感觉，自己的速度提升两点。这个女神像（女神のぞう）是被女神祝福的石像，带在身上可让攻击命中率与回避率都提升，自身幸运也提升两点。龙盾（龙のたて）用龙鳞制成，十分坚硬，使用后守备加二。这个是魔法护身符（魔よけ），采用一种罕见的矿物制成，长期佩带在身上会激发身体的潜能使魔防加二。体格指环（ボディリング）是神秘的道具，用什么制成的谁也不知道，但是使用后体格加二。天使之衣（天使の衣）是天使穿着的衣服，很薄很轻便，但是穿上后附着在身体上再也脱不下来，使用后体力会大幅提升，HP加七。长靴（ブーツ）是最好的工匠做的靴子，穿上后很轻便，是使移动力加二的珍贵道具。"

エナジーリング
秘伝の書
はやての羽
女神のぞう
竜のたて
魔よけ
ボディリング
天使の衣
ブーツ

"这些珍贵的道具整个大陆也不多，但是我们姐妹正在研究制作方法，估计二十年后大陆上应该有这些道具的量产型了。我这里一样有一个，你先带着去吧。"

另一个妹妹也拿出几样道具说："哥哥，你看这些。这个骑士勋章（骑士の勋章）是LV10以上的轻骑士、重甲的转职道具；天空之鞭（天空のムチ）是LV10以上的天马与龙骑士的转职道具；英雄之证（英雄の证）是LV10以上的佣兵、剑士、战士转职用的道具；猎户座之箭（オリオンの矢）是LV10以上的弓箭手、游牧民使用的转职道具；这个是指引之戒（导きの指轮），是LV10以上的僧侣、魔道士、修道士等魔法职业转职用的道具。还有更为珍贵的地之刻印（地の刻印），LV10以上任何下位职业都能用这个转职。暗之契约书（暗の誓约书）是LV10以上盗贼转职道具，因为十分稀少所以价格非常昂贵。霸者之证（霸者の证）是只有被选中者才可使用的证书，也是异常珍贵的道具。最后要介绍的是这个'斋藤★鬼斩の书'，是著名军师斋藤★鬼斩写的书，对战斗十分有利。"

騎士の勲章
天空のムチ
英雄の証
オリオンの矢
導きの指輪

"斋藤★鬼斩?那个不是土匪领主山贼军的军师的名字么?"

"嗯，就是他写的，这个可是无价之宝，看在哥哥现在有困难的份上，这些东西就都给哥哥了。哥哥先让你的那些士兵转职，再根据他们的特点使用不同的道具就可以了。如果有危险，哥哥就在最后关头看看斋藤★鬼斩写的那些秘技吧！最后祝哥哥成功。"

（未完待续）文/NW旅团 斋藤★鬼斩

趣味问答 考考你对火纹的了解

上期答案：1、理论上是《烈火之剑》中，狂战士持反克斧站在山上，舞娘用腕轮+回避，军师最高有10星的加成，敌人用剑攻击(战斗资料不是本身回避)，总回避=(28*2+30)(自身回避)+10(舞娘)+10(军师)+40(山地)+30(反克武器加成)+25(炎属性支援A+B)=203，战斗资料中会显示为03。2、《封印之剑》中使用远程暗魔法"侵蚀之夜"攻击HP为100的墙，显示99的伤害。3、《封印之剑》中剑圣持倭刀，满支援就可以了，14(技/2)+30(职业必杀)+25(支援A+B)+40(倭刀)=109，战斗资料显示09。

本期问题：1、圣魔中假设有一个守备为0的将军，大盾必出，其它条件可以自定，那么有让将军受到伤害的办法吗?2、圣魔中对付有必杀守护的BOSS，在条件自定的情况下，你有几种办法能秒杀BOSS?(偷盗禁止；假设BOSS不能被追击，而且任何人一次攻击不能秒杀BOSS)

陈书洋	虽然我玩游戏不是很好，但是我对天下所有的玩家说："希望你们的水平越来越高。"
读者资料	男，14岁，辽宁大连港湾街7号时代大厦1402，116600



台词分析

众所周知，体味人物的语言是揭示其内心世界的有效方式，在这里，我们整理了CO们发动Power时所说的极具个性的话语，并且加以简要的分析，希望借此能够更加深入地体会不同CO的性格特点。



“I'm not worried!I can fix anything!”（我是不会慌张的！我能修好任何东西！）

“I'm all revved up!”（我已经完全恢复了！）



这两句台词与其说反映了Andy性格上的特点，不如说是游戏制作人员对Andy“回复”特技概括得很全面，“修好任何东西”的结果是机械化部队HP的回复；“完全恢复”指的是步兵部队HP的康复。看来Andy不仅会修理机械，还能在战场上治病救人嘛。

“It's time for a tune-up!”（是唱一回高调的时候了！）

“This is how I do battle!”（这就是我作战的方式！）

经常在游戏中用Andy出战的玩友们应该更容易体会这两句话的深意——Andy的部队没有任何特色，在面对其他CO的“特长兵种”时注定要“忍气吞声”，时间长了就难免让人心生烦闷，只有发动SuperPower时（连Power都不行，汗），战场上的坦克飞机才有机会尝到将敌人一击毙命的滋味，因此这两句台词可说是喊出了喜欢Andy的玩友们的心声——君子有不战，战必胜矣！

“Never give up,and never lose,I'm on my way!”（从不放弃，也从不失败！我就是我！）



这些话可谓是描述了Andy身上最大的亮点——永不放弃！Andy年纪不大，性格外向开朗，身上无时无刻不在燃烧着青春的热血，看到这里，各位看官想起什么没有？对，就是日本动漫中最经常出现的那种满腔热血、活力无限的主角！而且相同点不止这一处，那些主角通常都是星矢一样打不死的小强类型对吧，拿来形容Andy简直一点也不过分！一次恢复5HP足以让奄奄一息的部队重生！还有20%的强化和一格的速度提升……天啊，幸好Andy的部队没有与生俱来的防御加成，要不就成了不折不扣的小小强了！

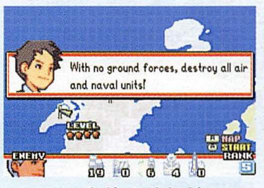
回到正题，基础能力没有任何特殊之处的Andy之所以能成为主角，与他那阳光般的性格有相当大的关系，试想，橙星军中有这样一位时刻用热情去感染其他人的CO，怎么会有挺不过去的难关和打不赢的仗呢？Andy在很多方面都不够成熟，但如果成熟的代价就是热情消散活力逝去的话，我们宁可希望Andy永远不“成熟”！

文/NDSBBS 暗·文彬

金鑫龙	PSP的机能加上NDS的游戏性，未来的掌机会是个什么样呢？
读者资料	男，16岁，上海市长宁区愚园路749弄9号3楼，200050

事件分析——Andy vs Hawke

在高战DS中制作者引入了一个co间“信赖度”的设定,其实这个也被称为“相性”的属性并非原创，玩过火纹的玩家应该对这个设定非常熟悉（毕竟出自同一个小组之手么……），那么细心的玩友就要问了：火纹中的“支援”是可以培养并有对话看的，而且一般代表了同性之间的友情和异性之间的爱慕(汗了,为什么火纹里异性之间很少有“纯洁的友谊”呢),那么在高战中,这“信赖度”代表着什么呢,又是因为什么而存在的呢？在这个板块中,我们将选取各位co与他们“信赖对象”之间发生的大事小情加以分析，帮助玩友们了解人物关系，对游戏的世界观和背景故事也能进一步加深了解。



Andy和他人的相性：Max ★,Eagle ★★,Hawke ★。

这其中最令大家不可思议的，就是他和Hawke之间居然有信赖度，要知道他们可是势不两立的敌人啊！那我们就来看看他们之间发生了什么故事吧。

Andy：高战1登场，高战1+2雷打不动的主角，小孩一个。

Hawke：高战2登场，高战2中黑洞军co四人组的首领，黑洞军中一人之下万人之上的二把手，男人中的男人。

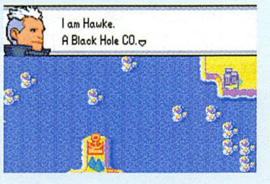
正义阵营的灵魂人物VS邪恶军团的中坚力量，这两人的相识，可以参考高战2第二周目中Sea for All这一关的剧情对话。

士兵：长官，从敌人那边寄来了一封信。

Andy（以下简称A）：写给我的？我看看写了些什么……

士兵：长官？信上怎么说？

A：这是一封战书。上面写着，“不是懦夫的话,就到地图上标记的地方来。”



士兵：长官，请指示！

A：还用问么，立即出发！我会被黑洞的家伙吓倒？笑话！

A：嗯，就是这儿了……

Hawke(以下简称H)：确实是这里，Andy。

A：嘿！你是什么人？

H：我是Hawke。黑洞军的co。

A：写这封信是想干什么？

H：我想见见你。并且向你挑战……只有你和我。

A：喂，你想来一仗？

H：说得对。我期待着你来展示你那杰出的策略天赋。我了解到你身上有巨大的潜力——尚未得到发掘，但无法估量。我需要一个有水平的对手，也许你会是个合适的人选。此外，你拥有独一无二的……青春活力。

A：你罗嗦些什么呢？！我可不知道你是何方神圣！

H：和我交手吧，小伙子,你将会学到很多东西。那么给我个答复吧,愿意接受我的挑战么？

A：你要卖的东西，我照单全收！

H：正如我所愿。这是战斗的规矩：我们只派空军和海军出战。谁的部队被全歼……谁就全输了。



A：如果我赢了呢？

H：我会将此地的控制权还给你们橙星。

A：好！那么如果我输了，这地方就给你们黑洞了！

H：真是慷慨……说的这个地区本来就属于我们一样。就这么定了！我们开始吧，Andy！

A：我来了！

一封信就引来了一个初出茅庐的co和一群虎狼之师，引火烧身？错了，正中Hawke的下怀，这是调虎离山计。

看得出，Hawke为了说动Andy与他作战还是“打过草稿”的，先是用“甜言蜜语”来麻醉Andy，罗列了一大堆非常含蓄的恭维话（从Hawke自视颇高的性格来看，能说出这些话已经不易了，当不得不对Andy的“亮点”作出概括时，他一时语塞，只好用“青春活力”来敷衍，似乎很是无奈。不过，以“活力”作为一



个人的优点也未尝不可，Hawke是否真正赞赏Andy这一点，恐怕只有他自己知道），后又以“你可以学到很多”来挑衅Andy，这也显示了他绝对的自信和对这场战斗结果的充足把握。

这时Andy给人留下的印象三个字就可以概括：单纯王（这不是形容樱木么……）。接下来谈条件的过程更是加强了这种印象，Andy忘记了自己的责任是保住橙星的每寸国土不被侵犯，竟然许下了“输掉就割地”的荒谬诺言，如果说黑洞军的Lash的“游戏战争”观念不可取，那么Andy此时的莽夫心态也绝不是一个合格军人应有的表现。反观Hawke，绝对是一个老谋深算、不露声色的老狐狸，这场战斗不仅是一个圈套，而且也是给Andy这个不知天高地厚的毛头小子上了一课。

胜利后

A：怎么样，Hawke？！？

H：嗯……真是让我印象深刻啊，Andy。你赢了。

A：现在，照你说过的，收拾好东西从这滚出去吧！

H：看来我没得选了。全军听令，撤退！

士兵：长官，黑洞军正在撤退！

A：耶！我们赢了！我得赶紧告诉Nell。现在就联系她！

士兵：是，长官。

N：Andy？你究竟在干什么？

A：Nell，听我说。我打败了一个叫Hawke的人并且把他赶出了……

N：我没时间听！我们橙星正遭到袭击！敌人铺天盖地！

A：什么！？

N：他们正向你该在的防线突击！

A：也就是说……

N：你中了敌人的圈套，Andy！赶紧回来，全速！

A：可是…可是…我明明赢了……

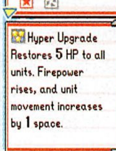
N：如果大陆被攻陷，那些小岛还有什么意义！

A：嗯……

士兵：长官……长官！请您指示，长官！

A：回防！马上！全速！全速前进！

军事家和莽夫，这就是Hawke与Andy当时的区别。说句题外话，在二周目的游戏中，这关算是比较好打的一关，也许各位玩友都有轻松拿到300分的喜悦，所以Nell的一席话真是给了戏里戏外所有人当头一棒。也正如Hawke所说，Andy“将会学到很多东西”，一切尽在老狐狸的掌握中啊！





按理说，第一次见面就被耍的感觉想必非常不好，那么Andy和Hawke的信赖度……到底从何而来？

在游戏的最终关结束后，有这样一段对话：

Sturm：只差一点点，我就可以胜利了，你们这群坏我好事的虫豸！

Andy：我不是虫子！我是Andy！

Sturm：我的生命到此为止，但你们得给我陪葬！

Nell：Andy，回来！危险！

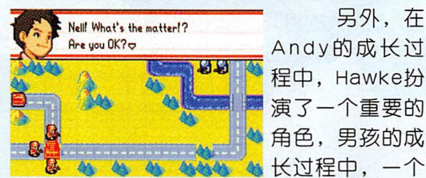
Hawke：死吧，Sturm！暗黑风暴！

Sturm：Hawke……你竟然……

Andy：这…不管怎么说，你救了我……谢谢你。

Hawke：我只是想验证一下自己的实力而已……

至此，两人的“信赖”关系可说是正式建立了。Hawke的弑主目的虽然不明，但客观上的确是救了Andy（其实也救了大家所有人），而Andy又是个涉世不深的孩子，能死里逃生，对他的内心也是一个莫大的冲击。



另外，在Andy的成长过程中，Hawke扮演了一个重要的角色，男孩的成长过程中，一个父亲或是大哥般的男人是必不可少的，Hawke给Andy上了一课，足以让Andy受用不尽；而在关键时刻又出手救了Andy性命，两人是敌是友？从DS版两人合体技的名称就能得到答案——Dark Rival（黑暗的宿敌）。虽然是势不两立的宿敌，但彼此之间，也是惺惺相惜吧！与此同时，Hawke对Andy的看法恐怕也不会

秦磊 每当看完新一期掌机迷就有一种新的感觉。
读者资料 男，辽宁省沈阳市皇姑区陵北乐山社区499栋45号，110034

简单，再成熟的男人也是从冲动的男孩时代走出来的，他很可能从Andy身上看到了过去自己的影子（两人的必杀技效果都那么的相似……），这种感觉……用感慨万千来形容远远不够，在这种关键时刻弑主，既是对Sturm这个战争狂人的否定，也可能是心中对Andy下意识的保护。

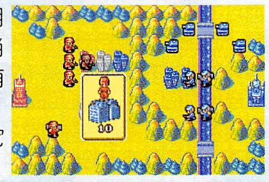
其实在游戏动漫中，这样的例子数不胜数，如果是单纯的朋友或死敌，反而会使故事变得平淡无味，正是这种亦敌亦友的宿敌关系，才能为故事增色不少吧！

文/NDSBBS 暗·文彬

兵种分析——步兵

步兵在《高级战争》系列中是必不可少的兵种之一，虽然在现代战争中，步兵已经逐渐退出舞台，但这并不妨碍它在游戏中的活跃。首先，老生常谈的说一下步兵的基本作用：

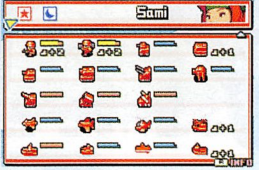
1、占领据点：据点是战争收入的一切来源，只有通过步兵或者炮兵占领后，才能源源不断地供给我们资金，为持久战或者消耗战打下了基础；此外，很多地图的中立位置都有一些重要的生产点，掌握了它们就等于掌握了战场的主动权，这也是非步兵或者炮兵所不能为的；从2代起，《高级战争》陆续增加了导弹发射场、指令塔这类实用的中立设施，当然了，如果没有步兵或者炮兵，也是无法利用它们哦！



2、冲锋陷阵：步兵的造价是游戏中最低廉的，像伊万如果再装备上降低造价的force，那价格就跌到670而已，但这670的便宜货却能奋不顾身地堵住对方的去路，为我方的辎重部队挡住致命的火力。在高级战争的设定中，坦克不可能碾过步兵，即使是飞机也无法从步兵头顶飞过（好不现实的设定啊！）因此对于坦克或者空军部队来说，如果不消灭挡在前面的廉价步兵，就没可能给对方的主力进行打击。但话说回来，用这些重型部队去消灭对方作为炮灰的步兵，那也是对火力的巨大浪费，很有可能在对方的回合，被对方偃旗息鼓已久的部队冲垮呢！



3、实施围歼：仍然是上文说到的那个极其扯淡的设定——坦克不能碾步兵，飞机能被步兵活活困死，所以我们可以充分利用这一点，利用血肉之躯的步兵将对方团团围住，然后再使用相克的兵种歼灭。比如对方的隐形战机孤军深入冲入我军阵地，而我方却没能及时调来战斗机歼灭，那么就可以先用4个步兵将它团团包围，不停地用新的步兵补上缺口，为战斗机的调动争取宝贵时间。同理，面对孤军深入的新型坦克等等，也可以采取类似的手法。



有鉴于此，大家可以充分认识到步兵在战斗中所起到的重要价值了，而任天堂显然也考虑到了这一点，在DS版中，除了部队造价低廉的伊万外，所有指挥官的步兵都不再被削弱，就连过去步兵被削弱的汉娜现在也恢复到了正常水准。这样所有指挥官都不再有明显的弱点，可以更方便地发挥步兵的各项能力。与此同时，那些步兵被加强的指挥官依然大放光彩，占领速度极快的多米诺、幸运伤害可观的凯瑟琳、攻防俱佳的菊池、能免费“生产”步兵的山本，都能利用步兵打出来自己的特色战术。当然也不要忘了伊万、凯特和坎迪尔，伊万超廉价的步兵本来就是最合适的炮灰人选，而凯特和坎迪尔的步兵凭借地形的修正，能拥有更强的火力，不失为炮灰中的尖刀利器。

其实，谙熟即时战略游戏的朋友，往往会把即时战略游戏中的“农民”来当作高级战争中的步兵吧！其实两者确实有很大共同之处，初期不断的投产步兵，才会有后期源源不断的资源收入；而初期如果省下资金生产其他部队打算rush，那么必然就要以牺牲经济为代价。清晰地认识到每一个兵种的价值，在战斗中合理地使用他们吧！

文/koflover



网络新世纪——洛克人EXE



洛克人在GBA上的新系列,和以往的作品完全不同,洛克人以一种全新的造型出现在玩家眼前,而游戏的类型由原来的ACT变为了RPG。故事的背景设定在与远祖洛克人系列相同的200X年,人们已经进入了网络时代,当时流行一种叫做PET的电脑终端,里面都带有一个叫做领航员的人性化程序,他们像人一样生活在网络里,是人类的新同伴。玩家将同时扮演两个角色,一个是现实世界中的主角热斗,是秋原小学5年级的学生;另一个自然是洛克人啦,但此次的洛克人不再是机器人,而是网络领航员。在这个全新的作品里,玩家将控制这两个主角与一个叫WWW网络犯罪组织作斗争,WWW的首领自然是洛克人系列永远的敌人威利博士。战斗系统也是全新的,玩家需要控制洛克人在3x6的方格上与敌人进行战斗,战斗时除了使用洛克人本身的武器洛克炮外,还能使用一种叫做战斗芯片的程序,而芯片的种类更是有上百种以上,这使战斗变得相当自由化,玩家可以通过自己的喜好自由组合芯片的搭配,每个人都有自己的战术。

PET是PErsonal Terminal的简称,在这个网络社会中似乎成为了一种流行物,PET不光能控制领航员,还有可视电话的功能,附带网络地图,随着时代的发展,游戏中会不断地出现新型PET。说到了PET就不能不说网络领航员了,前面也介绍过了,它是一种存在于PET里的拟人化数据,除了本身的构造外,基本可以当作是人一样,而且不光是一种样子,光普通的领航员就有好几种,而且很多人都拥有特殊领航员,特殊领航员和普通领航员的战斗方式是不同的,普通领航员除了自身的枪以外,只能用战斗芯片来强化自身,而特殊领航员则是自身拥有超强的战斗力,他们基本上都是靠自己的能力战斗的,比如大家熟悉的气力人,特殊武器是可以造成地震的大锤,而且自己也是力大无比,像他这种领航员是很少使用战斗芯片的。他们能帮人类做很多事情,虽说是人类的朋友,但他们同时也存在着危险性,由于领航员本身就具备战斗能力,虽然只是网络中的程序,但大规模的破坏网络对这个以网络为主的社会来说可以算是致命的打击,况且有不少网络犯罪分子都是有特殊领航员的,他们的能力都很强,网络警察一般都不是他们的对手,而我们的主角,就这样一个普通的小学生却每次都能在关键的时刻站出来与他们较量,这样的设定和普通的英雄动画差不多,所以EXE系列的剧情可以说是稍显幼稚。



EXE系列在人物方面的刻画应该算是很成功的,而且也是洛克人系列有史以来人物最多的作品。

光热斗：秋原町小学的一名5年级学生，光热斗从他的父亲那里得到了最新的网络领航员洛克人，本来一直过着平静的生活，因为一件小事而结识了WWW组织的人，从此开始和WWW组织对抗。精通电脑方面的知识，学习成绩一般，很贪玩，这点使他的领航员洛克人都感到很头疼。热斗拥有很强的正义感，总是毫不犹豫地与犯罪分子战斗，真怀疑他有没有考虑过自身的安全。虽说如此，但他每次都能成功地解决困难，与洛克人的组合可以说是无敌的。

樱井美露：热斗的同学，二人从小就认识，学习成绩优秀，经常因为小事而和热斗吵架，是热斗的青梅竹马，在感情方面比较主动，可惜热斗这个呆子，每次都显得傻乎乎的。不管是游戏或动漫中，她都多次被热斗救过，两人的感情还真是不错呢。

大山迪卡欧：典型的胖子角色，发型也很有个性，在领航员对战方面算是很强的角色，是热斗的同学，同时也是热斗的竞争对手。虽是对手，但经常帮助热斗，是必不可少的战力之一。

绫小路伊朵：年仅8岁，但却是个天才，由于智商很高而直接跳到了5年级，现在是热斗的同班同学，家里十分有钱，别墅很多，甚至拥有专用的直升机等交通工具，经常会弄到些稀有的战斗芯片，在这方面她可是很自豪的。

伊集院炎山：热斗的对手之一，才11岁就成为了政府公认的对战员，同时也是家族财团的副总裁，初登场时显得很冷酷，从不把领航员当作朋友看待，而他的领航员也是把他称为少爷，这种类似主仆的组合和热斗等人是完全不同的。

英雄的续篇——洛克人ZERO



在EXE系列大红大紫的时候，CAPCOM又推出了一个新的ZERO系列，这回的作品可是X系列的续作，X系列里人气最高的角色ZERO成为了此次的主角。故事讲述的是X系列100年之后的故事，由于X系列中西格马的反乱，人类政府因为害怕机器人暴走，所以以各种手段逮捕机器人并处理掉，机器人的社会迎来了巨大的劫难。为了挽救机器人的命运，ZERO再次踏上了战争的道路。虽然是掌机，但ZERO的动作却丝毫没有缩水，继承了X系列的风格，爬墙和冲刺等动作都被保留了下来，新增的副武器让游戏的技术性大幅度上升，操作感和流畅度甚至比X系列更高，画面可以算是GBA上ACT作品中的顶级作品。

故事主要讲述的是ZERO帮助雪儿打倒以复制X为首的新·艾尔卡迪亚帝国，从而使机器人世界恢复和平的故事。复制X原本是雪儿仿造100年前的英雄X制造出来的，但后来却不知因为什么原因而反叛，他保护人类的方式真的是正确的吗，为了让人类获得虚伪的和平而大量屠杀无辜的机器人，现在的他不是什么英雄，只是一个独裁者而已。在游戏中，ZERO不但要面对这个当年的战友（虽然只是复制品），而且还要对付他手下的4天王，4天王的出现可谓是游戏中的一大亮点，他们的能力比一般机器人要强很多，而且还拥有各自的军队，这次的保护世界之旅看来没那么简单啦。ZERO系列的人物虽然不多，但很有个性。

ZERO：100年前的英雄人物，原先是反乱猎人组织的一员，综合战斗能力超强，0号特殊部队的队长，当年威利博士留下的最后杰作。在本作中已处于封印阶段，后来被雪儿的电子精灵帕西唤醒，刚苏醒的时候竟然连自己的名字都不知道了，靠着战斗的本能救下雪儿后，随她一起来到了反抗军基地，新的故事就这样开始了。



雪儿：虽然看起来不太像，但她是一名博士，还是反乱军的领导者，据说9岁时就能开发机器人，在复制F反叛后，一直无法原谅自己的过错。为了打败复制X，她唤醒了封印中的ZERO……

谢尔夫：反乱军中的科学家，为ZERO开发了各种武器。

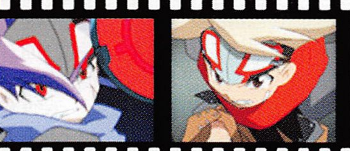
复制X：原本是雪儿为了保护人类而制造的机器人，但是却选择了错误的保护方法，为了防止机器人暴走，将所有的机器人消灭，建立和平的帝国这种方式是绝对错误的。

4天王：复制X手下的4位大将，隐将—幻影，斗将—法布尼尔，妖将—蕾薇亚丹，贤将—赫尔琵亚，这4人是ZERO一路上最大的障碍。

孙立松	游戏虽好，但不能因它而变得孤僻，所以要多与别人联机，这才是真正的快乐！
读者资料	男，16岁，河北衡水和平西路505号2号楼3单元201室，053000



阳光迷城



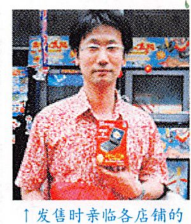


纵然GBA上有着千余款游戏的浩大阵容，但优秀的游戏并不多，而且真正属于GBA原创的游戏就更屈指可数了，若是既具备优秀的游戏素质又是GBA原创的游戏，恐怕除了任天堂本家的《黄金太阳》、CAPCOM新贵的《逆转裁判》外,也只有KONAMI的创意之作《我们的太阳》了。以阳光为主题，结合了特殊机能的《我们的太阳》出自于天才制作人小岛秀夫之手，这个充满了睿智创意并总能在盛夏为玩家们带来享受阳光乐趣的游戏，获得了业内外的一致好评。系列三作中就有两款登入权威的白金殿堂，这更能充分地体现出其极佳的游戏品质，随着这个夏天系列第三作《新·我们的太阳》以37分的高评价逆袭于末期的GBA后，这更让我们开始更多地关注起这个未来还将会有更大发展的游戏，现在开始，就随我们一同进入PG的“阳光迷城”，让更多的同好和读者朋友来了解和领略阳光的魅力，来吧，与太阳同在！





一、关于《我们的太阳》



↑发售时亲临各店铺的小岛。

这是款加载了特殊装置，依照GBA掌机携带的便利性，将实际的太阳能通过“太阳传感器”在游戏中反映出来的创意作品，再加上运用了同步的时钟设置，所以真实世界的相关外部条件将会对游戏的内容、环境、发展和难度产生一系列的影响，依照外部环境和阳光强度所决定的太阳光能量则是左右整个游戏的关键因素。

系列最初诞生于2003年的盛夏，由KONAMI的知名制作人小岛秀夫策划并担当整个监制，无意间的灵光一现而使他萌发了依赖掌机在携带时的外部环境来影响游戏内环境的这一创意，尽管在发售之前他本人对于该作品是否能被大众所认同而抱有担心和疑虑之情，甚至在发售初期还亲临各游戏店铺了解销售情况和玩家意见的反馈。出乎他意料的是，最后不但没有发生他所担心的情况，而且还好评如潮获得了巨大的反响，在当时GBA游戏整体缺乏新意的情况下，《我们的太阳》成为引导掌机游戏创造特殊新玩法的先驱，应该说小岛的投石问路为任天堂后来一系列通过加载外部装置实现新玩法的一系列游戏以及大胆创新DS提供了宝贵的经验。

一部好的游戏作品背后，当然也就离不开一个优秀的游戏制作人的才华，那么说到《我们



张龙	科技在不断地发展，掌机也在不断地更新，在不久的将来，新掌机又会带给我们什么样的惊喜呢？
读者资料	男，19岁，四川泸州瓦窑坝62号四川化工职业技术学院高职业制药04（3）-2班，646005

的太阳》，那就更不得不让大家了解一下创造了这个系列的小岛秀夫。



■小岛秀夫，天才制作人,1963年出生于东京，成长于兵库县,1986年进入Konami游戏公司。次年,放出其初监督作品《合金装备》并一举成名。1998年其亲手执刀的《合金装备》在游戏界受到大好评，登上个人事业的顶峰。2003年夏策划开发了创意游戏《我们的太阳》，并于随后两年的同时再次分别推出了《续·我们的太阳》和《新·我们的太阳》两款续作，现在其仍继续担当着DS版《我们的太阳》的策划和监督。

除了游戏的创意和特殊玩法之外，游戏内容和设定也是值得赞赏的，带有中世纪风格（不过设定却是近未来世界），结合魔幻色彩展现光与暗力量间的斗争。以继承太阳力量并操控着太阳枪“gun · del · sol”的太阳少年加戈为主角，在太阳使者御天子大人的陪同下，展开为消灭代表暗黑力量的不死一族的冒险之旅。系列三作的舞台分别发生在死之都、太阳都市以及第三作中更为宽广的整个世界，主角的武器也从最初单一的太阳枪到续作中结合魔法的各类武器，以及新作中吸纳前两作特点的综合运用，主要对手也从伯爵、暗之女王到被控制的自己的父亲、终末之兽以及后来自己的兄长和破坏之兽。游戏在系统和画面上基本维持了系列的一贯风格，操作上更是完全承袭，而在物品、装备以及敌方魔物方面也是越来越华丽，游戏整体上比较明显的变化还是第二作后期的双主角系统以及第三作的多结局系统，此外三作还通过系列一大特色的通关密码相互承接起来。KANAMI从第二作开始的与外公司游戏的联机互动以及其它行业要素的结合，都为系列增加了不少吸引眼球和聚焦人气的特别之处，下面我们就来分别详细介绍一下《我们的太阳》系列中的各部作品及其特点吧。



二、系列的足迹

系列作品一览

时间	作品
2003年7月17日	我们的太阳
2004年7月22日	续·我们的太阳 太阳少年加戈
2005年7月28日	新·我们的太阳 逆袭的萨巴塔
2006年7月	我们的太阳DS（暂称）

1、《我们的太阳》

在今天看来，两年前的该作或许略显得初嫩,但在当时却能算上是一款鹤立鸡群的标新立异之作，仅仅是那个所谓太阳传感器的装置就引起惊呼一片，再加上将真实时钟的体制和外部环境融入游戏当中，这让很多人刚听说时都觉得不可思议，故其初一登场就以36分的高分登入白金殿堂。因为要强调阳光的作用，所以使用太阳光枪也就成为冒险中的主要战斗手段，但为了避免单一的射击操作带来的乏味感而引入了光枪部件的概念，通过不同的光枪体与光枪透镜的组合来达到不同的攻击方式和属性效果，太阳光则是攻击的能源体，因为任何攻击都要消耗能量值，故本作中的能量相当耐用，并且还有不少的物品来提供回复支持。



除了与一般敌人的战斗之外，游戏的一大特色就是解谜要素，将AVG中常见的谜题手段加入游戏中，这也增大了游戏的耐玩度。另外更让人不得不感叹的是如此一款A · RPG游戏的操作技巧竟然比一些动作游戏都还要丰富，例如贴墙走、敲墙等等其他同类游戏中都没有的动作。不过游戏的不足还是相当明显，那就是过于依赖了对太阳光和太阳枪的作用，在能量紧张或是在暗环境的条件下，无法得到能源上的支持则无法发动攻击，使人往往陷入巧妇难为无米之炊的尴尬境地。——未完待续

文/nakazawa 责编/暗凌

机战天空



文/Justice 责/方舟

疯了，眼镜社圈钱绝对已经圈到疯了。刚发售的《第三次α》还没捂热乎，又公布了从PS2移植到PSP的《超级机器人大战MX》以及GBA上的《超级机器人大战J》。我们都知道PSP是世界上最大的冷饭锅，因此PSP版《MX》应该不会有什么悬念或惊喜，而《机战J》的公布实在令人跌破眼镜。



我们一直认为《OG2》是GBA上最后一部《机战》。但也许是因为GBA上千锤百炼的游戏引擎可以节约开发成本，也许是眼镜社对于如何利用NDS的种种新机能还比较没谱，或者是由于GBA拥有庞大的固有用户群可以保证销量……总之眼镜社看来还不想放弃这块传统阵地。当然，这对于广大玩家来说也不算是一件坏事，至少笔者又可以在模拟器上修改金钱了。FAMI通公布《机战J》时赫然写着“开发度100%”的字样，这样说来《J》与《第三次α》很可能是同期平行开发的(我们都知道眼镜社内有好几个机战开发小组)。之所以放到《第三次α》发售一周后才公布大概是为了避免撞车影响销量，而非要拖到9月15日发售应该也是



考虑到玩家的特殊能力“钱包回复(小)”吧。当然，PSP版《MX》这种纯粹为榨干旧作剩余价值而炒的冷饭另当别论。

相信大家都已经看到了，本作《机战J》没有传统的UC系高达，也没了每代必出的盖塔系列，阿姆罗与流龙马的系列全勤奖金就此泡汤。早有传闻说眼镜社内某小组对《G高达》情有独钟且轻视UC高达，《机战D》、《机战MX》都是出自此小组之手。看来这次的《J》更是将该小组爱憎分明的精神发挥到了极致，只剩下来自70年代的两部电磁“廉颇老矣，尚能饭”。寺田贵信曾表示“今后的机战将分别针对不同的玩家群，有针对怀旧老机器人迷的，也要有服务新生代的。”因此从《机战J》的作品配置可以看出，本作面向的是基本对旧作不感兴趣的新生代FANS。

说到收录作品，《全金属狂潮》的加盟可谓众望所归，不过连那个无厘头的《校园篇》都照单全收未免显得有些不靠谱。难以想象搞笑的波太君混在一群逆天强者之中到底能发挥出怎样的战斗力。至于《宇宙骑士利刃》虽然是一部优秀的作品，但是——这能算是机器人吗？假如说97年收录的《EVA》至少在尺寸上还能让人接受，那么3米不到的宇宙骑士在机战





中到底会变成什么样子实在难以想象。思维发散一下，鉴于眼镜社的东家BANDAI与NAMCO已经宣布联姻，今后的机战中就算出现KOS-MOS我也不会吃惊了。

好吧，接下来让我们介绍一下《机战J》中登场的几部新作，首先自然是人气大热的《全金属狂潮》。

《全金属狂潮》的故事发生在一个虚构的冷战年代：90年代，铁幕将世界分为东西两大阵营，美国和苏联(在这个世界中苏联并未解体)两个超级大国各自扶植了北大西洋公约和华沙条约两个组织，在全世界内扩张自己的势力范围。当两大阵营的触手在敏感地区发生碰撞时，也就爆发了局部战争。

军备竞赛刺激了军事技术的飞速发展，东西阵营几乎同时开发出称为“主从追随式机甲系统(Armored mobile master-Slave system，简称Arm Slave或AS)”的人形机动兵器，并迅速成为各国主力。这种兵器身高8米左右的人型机械开发于80年代，可以根据不同的任务更换装甲或武器，拥有惊人的泛用性。而这一切都建立在常温核融合炉和高耐性关节系统“Muscle package”的基础之上，高效的能源及驱动系统使AS拥有远超过主力战车的素质。苏联在入侵阿富汗的战争中首次将AS投入实战，用于对付在山区里活动的圣战者游击队，并取得了非凡的成绩。

拥有多种兵器功能的超高泛用性，最高



100km/h的行进速度，可以胜任格斗战的运动性能等，这是在80年代无法想象的超技术结晶。最初由美国总统罗纳德·里根和SDI计划几乎同时提出的“机器人部队”的构想，到实用化仅仅只用了3年时间。到了1998年(剧中)，AS已经成了各大国的主力武装。而其他国家也在为了打破大国的军事垄断而积极研究AS技术，甚至连一些财力雄厚的恐怖组织也在开发AS。

AS的操作系统是一种名为“半主动控制系统(Semi-Master Slave system)”的同步动作识别系统，可以读取操作者(master)的微小动作，并将其扩大化反应在机体(Slave)上。这种系统的原理有些类似《G高达》中的动作回馈，但驾驶员并不需要真的去窜上跳下打拳踢腿。而在这过程中驾驶员的各种非必要动作及动作过程中的不配合情况将由计算机“翻译”后自动过滤，将最有效的动作平滑地反应到机体上。对于这一过程的处理效率是决定AS性能的重要因素。

第三代及以后的AS更装备了实用化的“电子迷彩隐形系统”(Electronic Camouflage Stealth，简称ECS)，该技术可以形成令肉眼无法识别的光学迷彩，同时还具有反雷达及红外线等类似航空器隐形系统的功能，使得搭载该系统的机体达到真正意义上的“隐身”。这项技术的出现使得AS的隐蔽能力大幅度提高。除AS外，一些尖端航空器也搭载了此系统……好吧，我知道肯定有读者想问：“为什么在上个世纪80年代就会出现如此尖端的技术？”这就要涉及到本作的一大关键词“耳语者(Whisperd)”。

没有人知道为什么会出现“耳语者”，也没有人知道他们听到的“耳语”究竟从何而来。这些人的外观与常人一般无二，但在精神领域上却有巨大差异。由于他们总能听到不知来自何方的声音甚至出现精神脱离肉体现象，故被称为“耳语者”。在这些“耳语”中，经常包含着种种高深莫测的科技资料。正是这些称为“黑技术”的资料构筑了我们熟悉的“全金属”世界。

尽管美苏双方投入了大量的人力物力资源进行AS技术的研究，但世界上最先进的AS技术却掌握在独立部队“秘银(Mithril)”手中。这支以传说中的魔法金属为名，为了打击国际恐怖行动而组成的佣兵部队直接服从联合国的指挥，不受超级大国的控制和影响。由于在反恐行动中快速反应是一个很重要的因素，而AS的高机动、多用途使得“秘银”能够使用全球部署的运输系统将特种部队第一时间投入任何战场，令恐怖分子闻风丧胆。其中，由年仅16岁的美少女上校泰丽莎·泰斯特洛莎(爱称“泰莎”)指挥的“丹努之子(Tuatha De Danaan)”号远东独立潜艇部队是其中的佼佼者。这艘潜艇同样采用了大量黑技术，实现了水下无声推进，可以神不知鬼不觉地深入敌人腹地投放AS部队。

黑技术带来的不仅是AS和ECS，还有更加令人难以置信的“λ驱动系统(Lambda Driver System)”。如果说前面那些系统是“划时代”的话，那么λ驱动就只能用“匪夷所思”来形容。“λ”是一个理科常用的希腊字母，在物理上表示波长符号、放射学表示衰变常数、线性代数中则表示特征值。这一系统可以将驾驶员的精神能量转换成物理能，不但可以提升武器的伤害能力，还可以形成能够阻挡甚至反弹攻击的防御壁。但是，发动λ驱动需要非常高的集中力，因此驾驶员往往只有在生死关头才能够有效发动。而也有的组织则采

用了一些比较不人道的手段，例如使用兴奋剂类令驾驶员陷入亢奋状态等。虽然保证了λ驱动能够随时发动，但也会对驾驶员的精神造成很大损伤。由于这项从未在公开渠道上公布，因此知道其存在的也只有少数高层人员和学者。主角相良宗介驾驶的AS“强弩兵”正是一部搭载了λ驱动的机体，这一系统也多次在危急关头救了他的性命。

《全金属狂潮》的主角相良宗介中士是“秘银”的一名AS驾驶员。由于在战乱中的阿富汗长大，他从小就加入了游击队，锻炼了一身出色的战斗技巧。但相反地，他对于和平世界的生活却是一窍不通，经常闹出种种笑话。自从被派去担任千鸟要的贴身护卫后，小要就读的阵代高校便成了硝烟弥漫轰鸣震耳的战场……第一女主角千鸟要本来只是一个平凡的女孩子，但由于具备“耳语者”的素质而被某些组织盯上。“秘银”派遣相良宗介以转学生的身份秘密保护，但由于他完全不能适应和平生活，因此也只有千鸟才能镇住胡闹的宗介。不过话虽如此，但到了紧急关头，宗介会摇身一变成为可靠的贴身护卫。正如他在朝鲜强夺AS时对小要说的：“我可不是新手，是专家！”宗介的长官，潜水艇“丹努之子”号的舰长泰丽莎·泰斯特洛莎上校也是一个人气极高的角色，“全金属”FANS中甚至出现了“千鸟派”与“舰长派”之争。泰莎舰长同样是一个拥有“耳语者”素质的人，在有些情况下甚至可以与千鸟进行心电感应。我们可爱的舰长MM对于和自己年龄相近的宗介芳心暗许，但由于官阶这个不可逾越的障壁(对宗介而言)——或者不如说由于宗介是个天生的白痴，舰长MM也只有仰天长叹“我本将心向明月，奈何明月照沟渠”了呀……此外，身材热火的梅丽莎·玛奥队长、好色的天才狙击手克鲁兹·威帕以及那个怎么杀都死不了的九龙也都给观众留下了深刻印象。如今，《全金属》系列的第三部正在热播中，相信片中将会解开更多的谜团。

那么，既然距离《机战J》发售还有一个多月的时间，不妨让我们参考以前掌机机战的设定，先来妄想下相良宗介他们在游戏中的表现吧：

以AS仅仅8米的身高，在游戏中肯定是要靠回避吃饭的。参考《COMPACT 3》中的隐形斗篷，ECS的隐形效果应该会被归入分身一类。而原作中“ECS无法在恶劣气候下使用”的设定肯定会被无视。武器方面，AS的主武器包括各类枪械及单分子切割刀。从目前的杂志图片可以确认到，相良宗介使用单分子切割刀时会出现CUT－IN，那么这应该属于威力较大的武器。λ驱动应该会被设定为气力130或随机发动的防护壁，同时还可能有应用λ驱动的高气力武器。总的来说，本作的AS除了不能飞以外，感觉上应该会很接近前几作中的圣战士。

母舰方面，由于“丹努之子”号是一艘潜艇，可见本作的主要战场将放在地球上。毕竟眼镜社让GP－03D能在大气圈内飞行就已经很逆天了，假如这次又让一艘潜水艇飞上宇宙的话……但即使是地上关，潜艇的运用也很受地形限制，不知道会不会用射程弥补。也许正是为了增加一些海战地图，眼镜社又特意拉了水上战丰富的《Brain Powerd》来调剂。不过遗憾的是，本作没有《W高达》登场，不然的话希洛和宗介这两个战争疯子见面一定会非常有趣……(邪恶地偷笑)

(感谢JR提供大量资料)





征稿启示

随着《掌机迷》页码的增加，可以提供给各位读者大人来展示自己实力的空间自然也增加了。因此，本刊特别发出此征稿启示，希望广大玩家朋友积极参与，此次征稿的内容和要求如下：

1、“我与《口袋妖怪》专题征文”。如果你是一个喜欢口袋妖怪的人，如果你与口袋妖怪之间有着各种故事，请写成文稿发给我们。本次正文的前三名将获得由本刊提供的奖品，而入选的全部文章都将有机会被刊登在本刊或《口袋迷》上。喜欢《口袋妖怪》的朋友，快来参加吧！

2、GBA达人王。相信目前国内普及率最高的掌机就是GBA了，那么在众多的GBA玩家中一定是卧虎藏龙的。本刊将从下期起开办“GBA达人王”专栏，如果你对一款GBA游戏有深入的研究，欢迎你写成稿件投给本刊。如果你的稿件被刊登在本刊上的话，你还有机会通过读者投票成为我们的“年度GBA达人王”，赢得神秘奖品。本专栏要求投稿稿件字数不得低于3500字，低于此字数的稿件将自动转投本刊《封神榜》栏目。

3、读者所在地区的掌机市场行情。请将您所在地区的掌机软硬件的价格和品种告诉全国玩家，能够长期提供有效信息的读者将会成为我们的特约市场调查员。

4、特别策划、百家杂谈。你有什么奇思妙想、游戏感悟？如果你不吐不快的话，欢迎你给本刊投稿。特别策划字数最少不得低于7500字，杂谈字数不限。

5、攻略、研究。最新掌机游戏的劲爆攻略，各类掌机游戏的深入研究都是我们需要的，只要你有实力，我们的版面等着你来抢占。建议您投稿前先联系我们，以免和别人重复。

6、光盘影像。你有什么精彩的游戏过程片段？你有哪些记录身边游戏生活的精彩影像，把它投给我们，让全国掌机玩家分享。

为了方便玩家投稿，特将投稿方式公布如下：

1、投稿地址：北京市安外邮局75号信箱 《掌机迷》编辑部收，邮编：100011。

2、投稿电子邮箱：pg@vgame.cn。

3、咨询电话：(010) 64472729—402。

如果您对本次征稿活动有任何疑问的话，欢迎您和我们联系。

掌机迷编辑部



幸运一秒

本期聊天室的幸运读者是：**广西壮族自治区柳州市的王俊琳。**

本期赠品：蝙蝠侠头像手机座一个。

来自辽宁省沈阳市的刘学硕：沈阳市喜爱游戏的MM请拨打我电话1388917XXXX，没男友的优先接待！呵呵……

来自湖北的暗凌：老大，这个是……

来自东北的雪人：拜托，这位老兄，俺算是近水楼台了吧，可也都没敢给自己登这种信息，你居然…… ┏(－ _－b)┓！

宋理娜	喜欢掌机的女生集结起来，将游戏进行到底。
读者资料	女，15岁，四川省南充市南充高中高2008级，637000



表情符号就是这个意思

^_^	呵呵
d- _-b	可恶
@_@	晕死
-○-	惊讶
——!	安静ing
○—○	你让俺说什么好呢？
T _ T 555	伤心的泪流啊流！
┌(- _-b)┐	鄙视你！

聊啊，聊啊聊，聊啊聊，聊到我们下次见面时！

来自贵州省贵阳市的杨凯：每次同学看“异形”的文章都会笑得死去活来，我总是会问：“这文章到底是什么意思啊？莫名其妙。”结果引来一阵暴扁，所谓“冤有头，债有主”，雪人老大，扁‘异形’的事就交给你了。

来自东北的雪人：臭狸猫，这次又有读者因为你的缘故吃了苦头，你说该怎么办吧？

绫小路义行：你打死偶好了，不过偶挂掉后你要接替我来写动漫坛，把我的风格发扬光大。

来自东北的雪人：……这样的话，还是让这只狸猫多活一阵子吧！

来自广西壮族自治区柳州市的王俊琳：在家玩SP时被妈发现，上缴之后爸又悄悄地帮我拿回来，由此可证，在家玩游戏要有至少一个的支持者。

来自东北的雪人：看来王读者的父亲要么是一个特别喜欢掌机游戏的人，要么就是一个特别疼爱自己孩子的人。

来自北京的飞月：希望通过我们本刊能够让更多的人认识到掌机的乐趣，正确地认识掌机游戏。

来自江苏省海门市的金罗铭：我喜欢的游戏被作为女生游戏，不满意。

来自湖北的暗凌：如果你是因为本刊把你喜欢的游戏放进了“女生·游戏·GO”栏目而生气的话，那么其实是你误会了。这个栏目的主要目的是向女生玩家推荐一些适合她们的游戏，而不是要给游戏进行性别归类，希望你能理解。

来自上海市卢湾区的金世竞:希望掌机迷做成UMD光盘,赠品是PSP。价格么,算限定价19.8元。

来自东北的雪人：看来又有读者想出了新的“杂志速死大法”，真是……

来自山西省太原市的张昊天：还是把《PG》改成与《电软》同样大小看得舒服些。

董事：掌机杂志还是按着掌机尺寸制作更合理一些吧？

来自北京的方舟：那样的话可以把尺寸调整成16：9吗？

董事：小看我吗？别以为我不知道你这个目的是怀有私心的。

来自北京的方舟：不愧是董事大人，连这个都能够看穿吗？d- _-b!

来自黑龙江省勃利县的杨玉成：我希望多介绍GBA的游戏，终究GBA还是主流啊！

来自东北的雪人：这位读者请放心，我们是不会忘记GBA这位给我们大家带来无数欢乐的朋友的。本刊将在下期推出“GBA达人王”来满足那些有深度研究爱好的GBA玩家，希望大家能够多多支持，另外还有什么要求的话，请大家来信或者通过E-MAIL联系我们！



《口袋迷》进度报告!

目前，新一期《口袋迷》的制作工作已经全面展开，文编、美编已经进入工作状态，希望能够按时完成本期《口袋迷》的制作，按时交出一份让口袋迷们满意的答卷。

雪人	掌机无敌，女生最高！
暗凌	看到玩掌机的MM越来越多，感觉自己更应该把相关栏目作好！

来自甘肃省兰州市的刘志松：小编应多加一些游戏攻略，玩家也应多写一些玩后感告诉小编，这样大家才能够互通心得。

来自东北的雪人：这个建议提得很好，我们这次的征稿活动其实也是考虑到了这个原因。希望大家能够积极参与，增强我们小编和读者大人之间的游戏交流。

来自北京市海淀区的杨辰：近日北京突降暴雨，不知各位小编有没有被雨淋到？在夏季这个多雨的季节里，大家还是出门准备一把雨伞比较保险。

来自北京的飞月：谢谢读者对我们的关心，目前编辑部里众人身体还算不错，除了雪人一直是雨天不打伞之外，其他人都还是正常的……



日文漫才

第二章 谐音是救命稻草？

某日，还是《掌机迷》编辑部，方舟急匆匆走向正在桌旁优哉游哉上网的天意。

方舟：这期马上就截稿了，怎么《漫才》又要等我来想主意啊？

天意：（事不关己状）人家在玩游戏，没时间嘛……

方舟：（强压怒火）什么游戏？

天意：（一边继续上网，一边慢条斯理地回答）就是那个《彼岸岛》喽……

方舟：（看了一眼策划草案）那好，就《彼岸岛》里找个题材说说吧。（回过头来）咦？人呢？

天意：（声音在门外渐渐远去）雪人，等等我，今天中午去吃包子吧……

几秒钟后，方舟揪着脖领子把天意拎了回来。

方舟：不把活结了，今儿中午你嘛也甭吃。

天意：好好好，我说，我说……彼岸、彼岸……对了，你知道"彼岸花（ひがんばな）"是什么东西？

方舟：知道啊，不就是石蒜么。云南等地的特产，能拿来做农药哩。



天意：倒，如此写意的东西被你说成这样……是石蒜没错，可在日本的文学作品里，彼岸花的形象可有着特殊的地位哦。彼岸花也称"曼珠沙华（まんじゅしゃげ）"，殷红的色彩和线形的花瓣具有一种神秘的美感，再加上以"彼岸"为名，很容易使人联想到"灵魂"和"来世"，颇受作者们的喜爱哩。另外，"彼岸花"的名字还有个关于谐音的小传说，听说过没有？

方舟：这个倒没……

天意："ひがんばな"在日语中是一个2调词。至于这个"2调"是怎么分的……简单点说，就是读这个词时第二个音节"が ん"声调提高，而前后的音节较低。但其实有一种说法认为，"ひがんばな"在过去并不读2调，而应该读1调，也就是第一个音节"ひ"读高声调，结果就是，随着读音不同，这个词的汉字发生了变化。

方舟：啊！读1调的话，那不就应该写成……

天意：对，汉字变成了"悲愿花"。这个典故的意思是说，象征不吉的"彼岸花"原本是人们寄托对逝者哀思的感情象征，只通过改变声调，就可以使名称发生如此美妙的变化，这个典故用在那些生死别离的凄美故事中再合适不过了。如果你有兴趣，可以去玩玩Athena公司在GBA上发售的那款《彼岸花》，我就是在那游戏里看到这个典故的。

方舟：免了吧，我对恐怖游戏有点那个……不过，日文里的谐音真的很有意思啊。那些所谓的"大叔笑话（おやじギャグ）"实际上都是利用谐音形成的文字趣话呢。

天意：（小声嘀咕）我早就看你有大叔倾向……

方舟：什么？

天意：没什么……游戏里面利用谐音的情况也非常多，特别是在游戏角色命名上，利用谐音形成的双关比比皆是。比方说《口袋妖怪》，许多Pokemon的名字都别有深意哦。

方舟：经你这么一说……确实是呢。比方说289号那只猩猩"ケッキング"，很明显是"缺勤（けっきん）"和外来语"王（キング）"组合在一起造出来的啊。"缺勤王"，再想想那只怪物的特性，再形象不过了呢。

天意：哦！我忽然想到个主意……口袋妖怪目前数量有386只，10月份新作一出，肯定还会更多……如果我们每期"漫才"都来上两只那么一侃……

方舟：呵呵，那几年之内就再也不用为"漫才"的题材发愁了……

方舟&天意：ケケケ……

方舟和天意正在"共鸣"，主编恰好从二人身后经过。

主编：你们在干什么？

方舟&天意：（兴高采烈状）主编大人！我们有个提案……

不久，经过《掌机迷》编辑部的人都隐隐听到屋中有雷鸣之声。半小时后，主编满脸怒容出屋而去，正好雪人刚吃完包子，打着饱嗝进屋，看见方舟和天意还在，不禁惊讶。

雪人：二位怎么没出去？中午吃的啥？

方舟&天意：（满脸竖杠，写工作态度检讨中）唉，免了……

何韧	想要开心玩游戏，首先得取得好成绩。
读者资料	男，14岁，广东省广州市海珠区同福西路岐光北16号，510235



有话网上说

“翼”术家：要求雪人写边角栏回语的都来支持，让雪人看看读者修建的城墙，雪人考虑回语吧。
8X：雪人有时间你就回吧。
坠★天使：要啊，这样增加了可看性！
深蓝的梦：自从雪人不回边角栏以后，我就再也没看过边角栏了，没意思，看那种人在炫耀或者滥发感情 没有什么意思。所以强烈要求雪人回复边角栏！
羊杨傻傻：就算我上了我都没注意，没有了回语，乏味啊……
zwevd：还是有回语好点。
天翼天：对啊，没回语太没意思了，都失去看边角栏的兴趣了。
“翼”术家：雪人听到了吗？
风湿寒：他就算听到了，也不会回答的。为什么？你们对读者就不能再认真一点吗？
鬼塚英吉：你凭什么这么说呢，也许小编们已经看到我们的意见并且正在改进了呢！
千寻：一定要回！！！
雪人：除了论坛上有这么多读者提出了对边角栏的要求外，还有不少读者写信和回函卡提出同样的要求。其实最初咱们编辑是想自己少说两句，让更多读者有个说话的机会。不过，既然大家都要求小编上阵，我等怎感怠慢？这期边角栏里，众小编都出马开聊，至于说得多少那还得请读者大人们多担待。以后我们会挤出更多时间和大家交流，希望大家也能够多和我们联系，有事您说话！另外还得和“风湿寒朋友”说一句：论坛的帖子编辑们其实都有看到，之所以没有回复，是因为说空话不如办实事，希望我们的行动能够让你满意，也让咱所有的读者大人们满意。好了，不说了，再去回几条边角栏！

来自江苏省徐州市的唐诗超：我认为边角栏上应该有点色彩，比如说如果是女玩家，边角栏的背景成粉红色，男玩家则不变。
来自东北的雪人：哈哈，这个主意真的很好。不过这期已经来不及改了，咱们就从下期开始实施好了。这样的话，是男是女从此可以一目了然了。
来自北京的飞月：废柴，你又在想什么歪点子了，看你笑得那么不正经就知道肯定有什么不好的事情要发生了……
来自东北的雪人：d– _–b！

来自黑龙江省东宁县的孙方达：俺非常崇拜雪人，于是昨日跳进冰柜寻找雪人的感觉，结果，“啊……嚏……”，找到了。
来自湖北的暗凌：老大，雪人感觉是这么找的吗？
来自东北的雪人：〇—〇！……
来自北京的飞月：雪人能钻冰柜是因为他体质特殊，其他的读者大人千万不要随便学他去钻冰柜，以免引发疾病和其他不必要的意外。

来自安徽省合肥市的杨志强：把对各栏目的评价扩为三个选项会不会更好。
来自东北的雪人：呵呵，由于回函卡改版之后面积变小，因此在对栏目的评价上只有“满意”和“不满意”两个选项。不少朋友像杨读者一样，希望我们增加“一般”之类的选项。在这里，俺想告诉大家，如果你觉得某栏目只能得“一般”评价的话，那么请你既不要选“满意”，也不要选“不满意”即可。
来自湖北的暗凌：老大，你还真是聪明呢？这样一来既了解了读者的真实评价，又节约了回函卡的版面，真是好主意。
来自东北的雪人：呵呵，那当然了，俺的智力可不是一般的哦！
来自湖北的暗凌：翔武，给钱吧！
来自东北的雪人：怎么回事？
来自北京的翔武：暗凌和我打赌说你是“说你胖你就喘型”生物，我不信，结果现在要输钱给她！
来自东北的雪人：d– _–b！两个可恶的家伙……

邮购资讯

雪人	这话怎么让俺想起了俺小时侯家长对俺说的话呢？555……想起了俺多灾多难的童年！
飞月	废柴，谁让你自己那么笨，我小时候可是学习游戏两不误，希望大家也能合理支配自己的时间。

VOL.38 中奖名单大公开



重庆市梁平县 陈志东

河南省郑州市 岳文哲 | 北京市丰台区 陈硕





青海省西宁市 金 亮
内蒙古呼市 李光旭
黑龙江省哈市 杨伟光
新疆乌市 田 鑫
四川省内江市 罗浩洋
江苏省南京市 陶 立

合金装备索利德金属雕像（共5名）

新疆乌市 高 涵
河北省海港区 康绍博
河南省郑州市 崔迎萍
山东省诸城市 孙亚军
海南省三亚市 庞启朝

FFⅧ枪刀（共10名）

河北省廊坊市 门 亮
北京市密云县 王 重
黑龙江省大庆市 周 威
广西省南宁市 黄 华
福建省莆田市 曾侨辉
上海市普陀区 马 骏
重庆市九龙坡区 李 戳
广东省惠东县 黄仲宏
陕西省西安市 周 涛
江苏省南京市 马 煜

圣嘉SP音视频显示器（共25名）

新疆石河子市 张 仍
江苏省南京市 张 锐
江苏省常州市 李世龙
江苏省南通市 智博文
辽宁省沈阳市 陈进阳
浙江省舟山市 陈元峰
海南省海口市 杨文明
广西省柳州市 朱廷魁
广西省南宁市 严兴达
广西省柳州市 韦光帅
上海市杨浦区 胡 文
上海市静安区 李 响
上海市闵行区 曾 珍
广东省吴川市 肖 润
广东省汕头市 林小暮
广东省阳江市 黎健游
福建省厦门市 苏小平
福建省福州市 岳 立
安徽省合肥市 牛 超
天津市红桥区 吴 楠
北京市海淀区 谢开元
北京市东城区 张延祚
河南省郑州市 吕 航
北京市朝阳区 胡贵强
辽宁省沈阳市 李 卓

钢炼十字蛇项链（共40名）

新疆乌鲁木齐市 郑 源
广西省梧州市 邹广涛
河北省高阳 艾兵兵
河南省沁阳市 尚文杰
北京市朝阳区 孙 佳
广东省信宜市 黄立夫
北京市朝阳区 关 健
吉林省九台市 王一凡
黑龙江省 周子晔
湖北省黄石市 杨晓来
江苏省大丰市 刘 磊
上海市闸北区 高重光
广东省普宁市 林东曦
天津市河西区 刘清源
广东省佛山市 黄迪龙
福建省三明市 王佩文
福建省福州市 关振宇
福建省厦门市 陈一昕
上海市徐汇区 陆旭飞
上海市 王 维
四川省成都市 赵 剑
天津市河东区 李梦奇
湖北省武汉市 杨 博
甘肃省兰州市 张嘉瑞
内蒙古包头市 张 喆
海南省海口市 张 力
四川省成都市 陈浩宇
上海市徐汇区 韩 贞
广西省百色市 陈 列
江省省常州市 姚 枫
北京市朝阳区 柳珊珊
河北省保定市 胡 涛
湖南省长沙市 程 超
湖北省武汉市 袁 文
山东省嘉祥县 杨敬春
浙江省青田县 王仙伟
河北省保定市 李文志
河南省洛阳市 臧 欣
河北省廊坊市 李 晨
上海市 罗冬捷

买PG，中大奖！其余中奖名单详见本刊论坛

官方论坛：www.magiczone.cn



VOL. 47
电脑新干线DVD
DVD+CD 双碟套装
The Only Way to Enjoyment!
劲爆超值价
9.8元!!
8 AUG 2005
Game New Pow
附赠CD
游戏音乐精选集
头文字D
SEB
◆『斗剧2005』决战对局精选
◆《源氏物语》全剧情演播
◆新天魔界V ◆捉猴3 ◆钢之炼金术师3:继承神的少女
◆《幻想传说》OVA VOL.2 ◆装甲核心:Last Raven
游戏大展盛况
2005
iQue DS
首发现场亲临
《樱大战V》
浪漫CG大赏
《战国BASARA》
豪情CG收录
CHINAJOY

任性贴图区

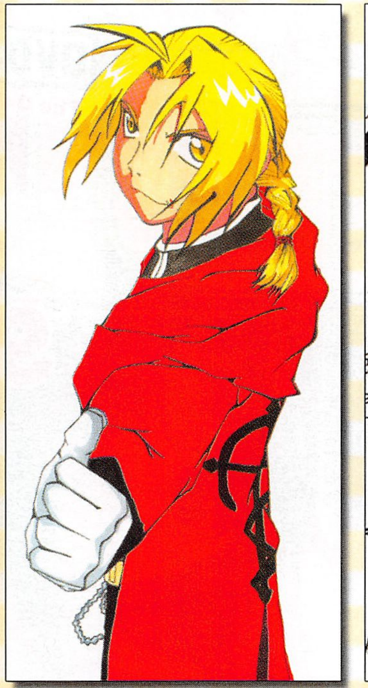


本期赠品

所有刊登画稿的作者每人都有哦



高达笔袋
随机抽取一款

↑钢之炼金术师 上海市 李恺

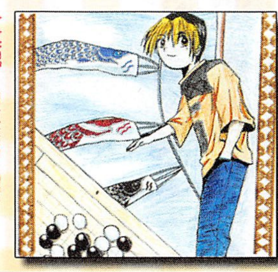


↑麻仓叶 上海市 禁诱之实





←洛克人之杯 陕西西安 孙博闻

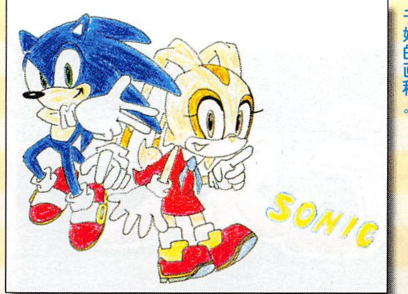


→棋魂 山东潍坊 杨慧

→Chobits 上海市 禁诱之实



→叶的新宠 湖北武汉 肖小龙



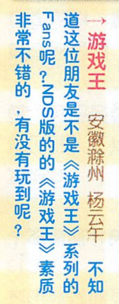
→轻松NDS 湖北武汉 肖小龙 小龙的原创系列都非常不错哟！



←Sonic and Partner 内蒙古包头 郑嘉 其实NDS版的《索尼克》里的新同伴也很漂亮哦，希望以后能看到关于她的画稿。



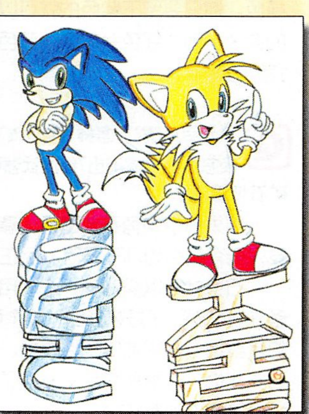
←口袋妖怪大集合 江苏扬州 刘雪飞 画得非常用心的稿件哦！



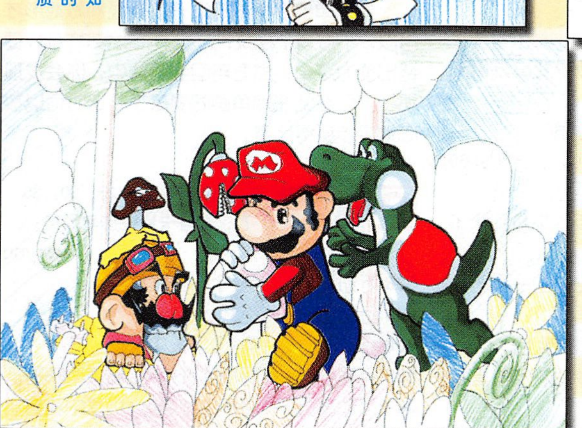
→游戏王 安徽滁州 杨云午 不知道这位朋友是不是《游戏王》系列的Fans呢？NDS版的的《游戏王》素质非常不错的，有没有玩到呢？



→索尼克 山东潍坊 千鸟翼



↓机动天使 山东潍坊 Doubles



←三人乱斗 上海市 李恺



责编/天意

游戏篇

Q 《黄金太阳 2》在宝岛那里取一石板前与一魔导士打，那个会造圆球样子的东西的家伙。我32级样子，结果那些圆球老给他回血，灭了圆球后他又会重新造出来，结果我总杀不死它。不知道众高手有何见解。 2047

他身边会有4个球，有蓝色，红色，紫色，绿色。你只要留下紫色的就可以了，其他颜色的全杀，因为红色会自爆，蓝色会补血，绿色会放防御墙。 押增

Q 《光明之魂2》怎样才能把矿石刷成天价呢？我怎么也合成不出7级的武器啊。 加落特

矿石增值法：

如果你手中有石头的话，拿到商店去卖一般只能有几百到几千不等，反正我手中最贵。

石头才可以卖2000，你利用这些石头打装备一般是出不了好装备的，弄个可以卖6，7000的装备也是很困难的一件事情。但是如果你让石头涨价，结果就完全不一样了。

让石头涨价的方法是：

关键1:物品栏第一格必须放你想要变成高价的石头。

关键2:放3个石头到右边的托盘里面。

关键3:分一部份钱(如果你有10000，就分个9000好了，其实多少随意)到老板的手上。

关键4:此时不能够按确定，应该反过来按那个不是(这一步骤很关键)。

关键5:将这袋钱替换托盘中最左边的一个石头就可以了。

关键6:再把托盘中的钱放到老板的手上。

关键7:同样不能按确定，但也不能按不是，直接用b键取消就可以了。

经历以上过程，你再去商店的话就能看见你的石头都变成天价了，一般蓝色的矿石会变成150-160W，黑色的矿石120W左右，白色的矿石50-60W，再把你的所有石头都变成天价石头以后就去开始打极品装备吧。 caesarDD

Q 在《光明之魂2》的第2关中怎么样帮那个人复活？ 龙器士

打到有两个木乃伊对话那里，然后先不冲上去，等他们搬开墓碑出现一个魂一样的道具时冲上去，就可以得到那个道具。然后把道具扔到那人的灵魂上就可以了。

另外，还有一种方法就是在道具店买个复活药，然后扔到他的灵魂上就可以了，和扔魂的效果是一样的。 CMYK

Q 《幻想传说》的赛跑游戏如何才能赢那个小孩？我跑了两天了。 DC13

如果单纯拼技术的话一定要很熟悉地形才可以，不过有个秘技：开始赛跑时按START键调出能力菜单，然后再回到游戏中，你会发现那小孩已经站在墙角画圈圈去了，这时可以放心地漫步赢得比赛。 CY

Q 《名侦探柯南（卡片）》28，29，30，35，36，65，68，71，73号卡片在那里取得？ kakyou

028:行动部分3-1第1个场景中获得。
029:行动部分3-1第3个场景中获得。
030:行动部分3-1第4个场景中获得。
035:行动部分3-3滑板逃脱第1个场景中获得。
036:行动部分3-3滑板逃脱第2个场景中获得。

郭晓峰	不要听别人乱说，做自己，玩自己的游戏。
读者资料	男，29岁，职员，上海市长宁区淮阴路575弄39号301室，200336

065:行动部分5-2第5个场景中获得。
068:行动部分5-3 B1第2个场景中获得。
071:行动部分5-4乘电梯后右走场景中获得。
073:行动部分5-4乘电梯后左走第5个场景中获得。 VV

Q GBA《网球王子》中如何使用各人物的必杀技？ 蓝天使

满足发动条件后，按住L和R键再按A或B就可以使用了。 渣多

Q 《新·我们的太阳》在什么时候调光，晚上行么？ 守望死神

只有正版卡带才可以在白天吸收太阳光，晚上不行。 CY

Q 在《逆转裁判2》中「叶中长闲」、「新闻记事2」、「免许用の写真」、「叶中未实」是哪里?为什么我找不到？ QAR

「叶中长闲」、「叶中未实」是在人物档案里，「新闻记事2」、「免许用の写真」在物品档案里。 樱WISH

Q 《马里奥与路易》在冰岛那关有四个蜡烛，点燃了。后来哪个地方有旋风，我就再也找不到这个地方了。 cloud

只要在烛台对面喷水到旋风上就行了。 逍遥剑客

Q GBC的《口袋妖怪 金》中如何才能到达另外一张地图？ ttf

击败四天王后再回家中和妈妈对话就可以获得船票，然后就可以乘船去了。 CY

Q 《口袋妖怪 火红/叶绿》中是不是有只有用探测仪才能发现的东西？我现在找到剩饭、竞争背心和安闲铃。还有没有别的？另外，听说有无限拿加最大技能值地方，请问在哪里？ 298758843

是的，只有用探测仪才能发现的隐藏道具是《口袋妖怪》历来的传统，可以找到的道具除了您提到的，还有各种口袋妖怪球、能力药、恢复道具等。在某海滨城市的贩卖市场上买到加各种能力的药，但不是无限加。 CY

包打听

问 《光明之魂》中忍者的第4个术“DODG”怎么得到？光明神殿上那4个地方应该放什么呀？ 天津河东区——李梦奇

问 《火纹·圣魔光石》中有没有隐藏人物，如果有怎样得到？分别是什么职业？ 上海杨浦区——戴炜

问 《口袋妖怪·叶绿》中如何得到飞天螳螂？吉利蛋能进化吗？怎样进化？努力值的药如何得到？是商店卖的980元一瓶的药吗？ 天津——谢年新

问 《火炎纹章·封印之剑》中的所有外传条件是什么？ 上海杨浦——顾君毅

问 我的《任天狗》吉娃娃版刚开始玩时为什么没有“物品菜单”和“外出”两个选项？我已经给小狗取名字并录音了，为什么电脑总让我取名？ zwd

答 回答37期本期包打听。一开始并没有CD卖，要在旅馆2楼班经商的那个箱子，从左边往箱子调查，出现小矮人后精灵中心就有卖了；买光后一段时间还会再进新的CD。我也有碰过这种问题，也在9层，唯一办法是从8层下来前做个记录，如到9层无楼梯便读档重来，自试几次，其他层数也用相同办法，贤者石在泉矿地下60层碰到，不过很少很少。不是，我D卡也钓得到。实在不行就空甩后升级到金或秘银试试。 张星

答 回答38期包打听。这个地方有个密道，进去之后就能见到飞燕人。通关以后去黑暗网络3出口门口，可以看到左侧还有一个出口，进入后与小兵对话，只要有100张普通芯片就可以开启隐藏关，共6个区域。6区中有6个电子门，里面是战队的6个NAVI，只要你在30秒内打败DS级的战队NAVI，就可以打开了。打败他们之后可以开启中间的火焰门，进入之后能随机遇到最终BOSS强化版（HP2500）、洛克人DS、或是弗鲁迪（HP3000）。当你完成了七星评价之后，再去打最终BOSS，它会变成SP级的，HP4000，较强。 某读者寄EMAIL回答

硬件篇

Q 请问“影武者”这个金手指如何使用?

上海徐汇区 卜时夏

和SAGAME以及酷豹金手指一样，只要输入vba格式的金手指代码就行了。比如输入：020010D0：FFEE，就要转成020010D0：EE、020010D1：FF就行了。

Q 本人用金手指（KST1288）玩正版绿宝石时，输梦幻岛密码02031F84：1A，……：38时将…38行最后输成385到了梦幻岛，之后输84却不行。

北京东城区 高超

84是对应的02031F84这个地址的，之后的数值应该是1A啊，而你说的38则是对应的某个地址，385则是此地址上的数值。

Q SP前光寿命是多长时间？为什么有时开SP开关时没反应，再重开一次又好了。

安徽蚌埠 杨庆松

SP的前光在SP的电池寿命终结后也应该还能继续使用，反正寿命够长的了。SP的电源开关多次开关后导致里面的金属接触片接触不良，稍微动一动开关就行了。

Q PSP是不是一直是SHARP的屏幕，某游戏店导购人员以及一些书上都这样说，不知是不是真的？有些书上说PSP主机编号与包装盒上的编号不一致是正常现象，因为水货一般是机盒分开进入国内的，然后再在国内混装，不知是真是假?买港版PSP是不是每台都可以获得官方送的帽子,UMD碟包及纸带?

一阳

PSP在2005年初之前生产的所有机体全部使用的是SHARP屏幕的,之后生产的屏幕都是韩国三星屏幕的,但是有不少用户反映屏幕亮度下降了。请参看我们的杂志,PSP主机上的条形码编号一定得和外包装的一致。其他书的上说的并不准确。就算买中古PSP也得参考此标准。据本人所知港版PSP已经在国内很难买到,就算托人带到或者到游戏店那买到，也不会有官方送的帽子，UMD碟包及纸带。

Q 刚从日本回来,买了一个sp和nds,sp和《pg》vol.23 p168页的颜色一样,是否是翻新？铭牌:XJH142544。火线烧录器+最原始火线128烧录卡多少钱?**

lrj1993

如果您指的sp是和《pg》vol.23 p168页上的那款GBA的颜色一样的黑色的话，我也无法确定那究竟是否翻新机，因为翻新机只有从外壳，按键，和屏幕这几个方面仔细查看，光看外壳的颜色是无法判断的。XJH1425＊＊44是机器的铭牌号，它表示此机器是日版机。火线烧录器98元，128M卡带100元左右，但是这些都是老版火线的价格。

Q 请问PSP的光头据你们所猜想寿命大概会是多长时间？NDS到九月份还会再降价吗？PSP只能播放MP4格式影象,请问什么软件能将RM、RMVB格式转成MP4格式？我用的“转换君”只能把MPG格式转成MP4格式?

北京海淀 王曦

请不要让PSP的光头在高温高湿度的环境进行UMD的读取运作,这样会导致光头上的凸透镜经过高温的照射后变形,从而无法读取UMD数据。如果一般保养的好的话，光驱光头的寿命是2-3年。虽然任天堂官方并未发布降价信息，但是最近美国网站有消息流传出来，nds将降价20美元，详细请参看本期新闻。请在网上搜索一下RM、RMVB格式的电影转换成AVI格式的工具，先将此类型的电影通过工具软件转换成AVI格式，然后再使用“转换君”将AVI格式的电影转成MP4格式。由于这样的工具有很多，在这里就例举一款这样的软件“WinAVI Video Converter”。

Q NDS的电源是必须用变压器吗？有没有不用变压器的，在哪里能买到?

北京石景山 李洪光

由于美版和日版的NDS电源只能输入110V电压，而国内的民用电压是220V，所以不能直接使用。李读者可以尝试购买NDS直插专用电源，



或者使用小神游SP的电源。这些在一般的游戏店内都是可以购买到的。最好别买劣质的杂牌电源，避免出现烧机现象。

blba

邓俊杰	终于入手了PSP，却是1.51版的，哭啊。
读者资料	男，15岁，学生，广东省广州市东山区中山三路积后新街8号802房，510055

Q 我的EZ2PS电脑显示烧录完成了，可卡上什么也没有呀？是怎么回事。

北京通州区 刘良轩

您的EZ2可能出现如下几种情况：1、和烧录器没有联接好。2、EZ2在烧录时出错，并未将GBA的LOGO烧进去。3、EZ2卡带烧毁。请将卡带连接到电脑，并试着往里面烧录一个游戏看看能不能在GBA上运行。出现不能运行，那么就是最后一种情况，请联系厂家EZ退换吧。

Q 请问只看PSP机器怎么才能知道是美版。日版还是港版？ PG论坛 83613407

看机身编号:1000是日版,1001是美版,1007是韩版,1006是港版,1008是台版。 rainman

Q 偶今天用380元入手一Z版《口袋妖怪 绿宝石》,是上当还是超值?请发表意见。

PG论坛 STEVENsp

Z版的《口袋妖怪 绿宝石》在国内正规的渠道是买不到的。单纯地从价格来说这个价格是比较高了，如果您买的是中古品，那么这个价格更是高了。当然咯，买游戏，收藏正版，只要自己喜欢就行了。

Q 最近一家店的BOSS向我推荐"龙卡"这种烧录卡168元，不知都这卡值得到这么多吗?BOSS说128M的龙卡可以烧下128M的GBA游戏，是真的吗? PG论坛 YIounQ

"龙卡"128M的只值100元，我就100元买的，但在去年的PG上看到过有人居然花50元买的128M的龙卡，当时我那个吐血啊。该卡用着还不错，硬件性能较差。（连电池的几根丝老是断，很奇怪）但我用它一年了，还没丢过进度。最好还是用最低端的火线一代烧游戏。我感觉128M的卡都能烧128下的游戏吧。

PG论坛 崇拜约书亚

"龙卡"本身走的就是低端路线，俗话说一分钱一分货，产品本身的质量确实有问题的。128M的卡也不一定就能烧录的下128M的游戏，因为有的卡的存档空间也是和ROM占用空间合算在一起的。

PG论坛 CCCCM

以上两位在论坛的争论，各位读者可以讨论一下，看看哪个更有道理，欢迎各位将自己的观点寄往我们的邮箱。

Q 烧录卡可不可以烧录SFC的游戏，烧录后gba能玩吗? 林克

烧录卡不能烧录SFC游戏，但是GBA上有一个将SFC游戏转换成GBA格式ROM的工具软件，然后将转换后的ROM烧录就可以玩了，目前不支持音乐，速度也不行。

Q 我昨天在256MZIP2卡里烧了4个游戏，分别是《机战OG中文版》，《烈火中文版》(软复位没开),《逆转1中文版》和《绿宝石中文版》。烧好后除了绿宝石外全死机。我没开金手指也没去片头。请问是怎么回事啊。 zyx412

您的问题是出在那个《机战OG中文版》上,由于此游戏汉化后的容量超出了64M的空间，加上另外的几个游戏，正好超出256M的极限容量。所以请删除一个游戏留出多余的空间吧。 CY

Q 使用EFA420 256MB 04/2004的烧录卡发现电池没有作用了，充上电还是掉档！该怎么办？能否自己换电池? LINK

可能您的电池没电了，或者记忆芯片出了问题。将烧录卡寄回EFA厂家请求更换吧。 CY

Q 我有一盘512MB EFA卡，因为正在烧录的时候小区停电了，来电后EFA就烧不进任何游戏了。请问是怎么回事? REV

烧录卡及烧录程序正在对芯片进行读写操作时突然断电将会给芯片带来毁灭性的后果，您的情况可能就是芯片被烧毁了，请将烧录卡寄回厂家吧。 CY

Q 装了EFA驱动后重启系统弹出一个窗口"在系统启动时至少有一个服务或驱动程序产生错误",有没有办法解决,每次都弹出来很烦。

这个问题应该是2003识别驱动程序太严格产生的，不过不影响运行。 EFA

Q 买了EFA256一个月，用的是2.5最新的驱动程序，结果烧出的rom总是出现死机，花版的问题，用vba模拟器测试都正常，为什么会有这样的问题？是卡的质量不好还是驱动不完善？我是用NDS玩的,这有影响嘛？玩别的盗版卡都很好。

请你尝试使用2.3或2.4的版本试用一下，看看有没有同样问题发生。如果还有一样的问题那么可能是卡带的质量有问题了，请联系厂家吧。

EFA

薛峰	祝天下玩家都能玩到自己想玩的游戏。
读者资料	男，16岁，学生，上海市徐汇区虹桥路693弄36号202室，200030



把你最得意的成绩展示给大家，欢迎广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的截图、照片或录像，可以用邮件发给我们。

邮箱地址:pg@vgame.cn。

Vol.37 责编/翔武

《通灵王 众灵之王2》BOSS模式无伤无灵最速打法

挑战/讲解:charlie4435

BOSS1 ASAKURA

攻击方式：式神分身、低级地缚灵攻击、光线攻击（有石化效果）。

无伤的方法是用空中下B绕到他背后砍。不要和分身浪费时间，会召唤低级地缚灵的就是本体，需要注意的是不要让他用瞬间移动逃掉了，会浪费掉很多时间，BOSS出现的地点随机性很大，寻找他也会浪费些时间。

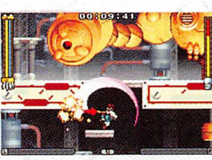
BOSS2 RIO



攻击方式：快速居合斩、地狱龙红蜥蜴攻击、暴走族摩托冲撞。

一上来对准他就是一阵狂砍（建议用前冲斩这样大伤害的技能），一般这时他有可能会用灵攻击，这个可以用空中下B来躲避，如果他朝一个方向径直走去，就说明他要使用摩托冲撞了，可以用跳+下C攻击并躲避，抓紧时间，相信不会用掉很长时间（最好不要让他使用出摩托冲撞，只能攻击到几次而且很浪费时间），还是尽量在开始把他解决掉。

BOSS3 LEES ROBO



攻击方式：手臂变铁锤攻击、放出跟踪电球、放出跟踪导弹、左右手发出火焰。



必须攻击机器人中间的部位它的血槽才会减少，一开始先不要管它的铁锤攻击，打掉一定的血它会升到上一层，正常情况这里要用灵来推箱子，但是限制条件是不用灵的，所以可以跳到左边的箱子上用空中回旋斩打炮台，利用反馈回来的力弹上平台，这时BOSS已经没有多少血了，用我们的剑华丽地结束这场战斗吧！

BOSS4 JOCO



攻击方式：齿轮攻击、野性冲刺、放置定时炸弹。

要注意的技能是齿轮，这个绝招比较难躲，最好看准攻击不断变换平台(不要进水里)。野性冲刺冲过来的时候打他依然会伤血，但还是躲掉比较好（因为你打到他的同时也很容易被他打到）。还有就是最好少让他钻进草丛，以便节省时间。

BOSS5 FAUSTⅧ

骷髅BOSS攻击方式：擒拿投掷、毒气攻击、冲拳。

必须站在它的手上，攻击头部血槽才会减少，小心他的擒拿投掷，必须在角落蹲下才能躲避，趁它发完绝招的空隙（或者它刚准备使用技能的时候）跳上它的手，对准它的头去全力砍下去吧！之后就是浮士德八世了。

浮士德八世攻击方式：冲撞攻击、回旋月光刃、召唤骷髅。

需要小心的是冲撞攻击和回旋月光刃，两者的躲避方法都是跳，只是时机不同（冲撞要等他后退了，算好时间差，跳起。月光刃是要看清月光刃的位置，跳起躲避），召唤骷髅时是最好的攻击时间，注意利用。

BOSS6 TREY



攻击方式：灵攻击、空中冰锥攻击、小冰块散射、大冰块全屏反弹。

需要注意的是他

的灵攻击，可以跳过去（顺便可以在空中用回旋斩攻击）。他用小冰块和大冰块攻击的时候，可以在空中用回旋斩到BOSS背后攻击他，要尽快解决。

BOSS7 JEANNE

攻击方式：放出两个大镰刀、小炸弹、笼子把你套住，然后大伤害攻击、火焰攻击。

必须等铁处女打开才能对BOSS造成伤害，肯定要费掉不少时间。一开始只要注意躲避攻击就行了，当铁处女打开的时候就跳起，并且背对她使用回旋斩，可以连续三次，并且要反复如此，不要浪费机会。

以上为BOSS RUSH第一页BOSS最速打法，成绩上应该还有提高的空间。

《烈火之剑》终章2回合通关研究

挑战/讲解：Alucard

GBA上三作《火炎纹章》的综合难度以封印最高，但是终章的难度自然是以烈火的最高了，所以部分玩家也将挑战放在了烈火的终章上，而挑战的最多的自然就是回合数了，我们闲话少说，直接进入正题。



烈火的终章难度具体体现在三点：1、敌人的能力极其强大；2、敌人的武器极其恐怖；3、司祭的高必杀、攻防极佳的乌哈依以及狂犬与白狼之间恼人的A级支援等其他原因。理论上烈火终章的极限是三回合，究其原因不外乎奈鲁卡鲁这个BOSS的出现条件，必须将初期六个房间内的敌人全灭才能打开正中的大门见到奈鲁卡鲁。而以我方终章那12人的出战阵容是绝对不可能在我方回合打开正门的，所以玩家间交流的极限回合就是三回合也是被大多数人所认同的。



但是，烈火有一个著名的BUG——地雷BUG。我简要说一下，所谓地雷BUG，就是当敌人踩到我方埋设的地雷受到伤害的瞬间，重启游戏，读取中断记录后就能在敌人回合控制那些未行动的敌人了。所以，烈火终章的极限回合就因此而被刷新成为真正的极限回合——2回合！

总体的战略很清楚了，在敌人回合控制敌人攻击我方，然后被我们反击死。有几点细节要说一下：

1、地雷BUG虽然能控制敌人，但是已经行动完的敌人是没办法控制的。这使得我们必须将那个要踩地雷的“幸运”的敌人的HP控制在10以下，敌人回合的行动次序是BOSS先行动，而BOSS的行动次序是从将军开始的，所以只要控制好将军的HP就可以了，让他踩雷后炸死就可以了。

2、埋设地雷的问题。开门必须选择用杖在远处开，然后才能让大海在门前埋设地雷，否则地雷的位置就不能吸引到BOSS了。

3、A级支援的狂犬与白狼。我是依靠用了移动靴的艾利乌德开门后，利用剩余的移动力后退一步，这样在控制白狼攻击小艾时就能使他离开那恐怖的3格支援范围了。



4、三法师。依靠高魔防单位可使被攻击受到的威胁降到最低，考虑到敌人的HP较高，推荐使用装备了BUG枪移动力8的职业解决。

5、黑之牙首领、苍鸦和刺客。三个恼人的职业，高HP、高攻击、高回避，所以在此推荐装备了ルナ的德鲁伊解决这三人。



6、乌哈依。虽然能控制乌哈依，但是考虑到他的高攻速、高HP和高防，再加上他使用的是弓系武器，想凭借反击杀死满HP的他是不可能的，所以推荐在我方回合用刺客的瞬杀解决他，以便除后患。



7、奈鲁卡鲁，解决奈鲁卡鲁的自然是大贤者了，考虑到至高之光不能追击奈鲁卡鲁，所以2个仅有的体格药给了大贤者，依靠19的攻速就能追击攻速14的奈鲁卡鲁了，而大贤者攻击奈鲁卡鲁的位置就交给传送杖来解决。以上就是要注意的地方了，具体的请看录像里的演示吧！



女生游戏GO

文/nakazawa　责编/暗凌

说到可爱系风格的哈姆太郎（又称仓鼠太郎、火腿太郎），相信女玩家们都不会陌生吧，特别是在学生们喜欢逛的精品店里其形象更是随处可见，在东亚地区人气如此之高的动漫角色，游戏里当然也不会缺少它的身影。就掌机平台来说不仅跨越多个机种，而且更有多家公司开发了相关题材的游戏，仅在GBA上就有十余款，而一向以盛产高素质作品著称的任天堂本社，关于哈姆太郎的游戏就曾有两款GBC的、三款GBA的以及DS的一款正在开发中的新作，本期我们就来为大家简单介绍下女孩们非常宠爱的任氏本社的这些哈姆太郎作品们。



哈姆太郎诞生于1997年的小学馆，在初登场就大受欢迎，然后全面进入动漫游领域，一时间这个可爱的仓鼠形象席卷整个东亚，相关的周边物品也成为小女生们追宠的对象。哈姆太郎其实就是一只勇敢且爱冒险的黄金仓鼠，是仓鼠中的英雄，而与一般的普通仓鼠所不同的是，哈姆能了解人类的心情，与人成为朋友，还常常为自己的人类朋友尽自己的最大努力去排忧解难。

哈姆太郎 朋友大作战

◆机种：GBC ◆发售日：2000年9月8日

哈姆太郎系列登陆游戏领域的首作，为了体现朋友间的互动而选择了携带便利的GBC，搭载了真实时钟系统和红外线感应器。游戏以发现朋友为主题，大家熟悉的





仓鼠家族的成员们都悉数登场，并辅之以一系列的小游戏等周边模式，而且还拥有日记功能，其实本作与其说是款游戏，倒不如说更像是款可爱化后的PDA软件，对于小女生们来说，或许会用这样一款特别的软件来记录自己的心情，不过当然对语言有所要求啦。

哈姆太郎 仓鼠大集合

◆机种：GBC ◆发售日：2000年9月8日





一年之后仓鼠家族再次集结，虽然此时GBA已经登场开始正式取代GB系的地位，但本作还是选择了在GBC上推出，相比前作此番则是以融合了更多RPG要素冒险为主的类型，哈姆和他的十多位已是动画明星的伙伴们都将投入到这场特别的田间冒险中来。最特别的是游戏中还加入了音乐鉴赏模式，动画中那些熟悉的音乐得以再现，再加上鲜明可爱的画面色彩，相信这会让喜爱哈姆的女孩子们对此爱不释手，同样本作也对应红外线的联机对战，与朋友们分享和交流自己在游戏中的发现。

哈姆太郎3 恋爱大冒险

◆机种：GBC ◆发售日：2000年9月8日

距前作又过了一年，GBA已经逐渐成为了当前的主流掌机，任氏哈姆太郎系列的第三作在机能更为强大的GBA平台上展现自己特有的魅力。在前两作中以突出友情和亲情的哈姆，

蔡贻芳	获得游戏快乐的秘诀，并不在为了追求快乐而全力以赴，而是在全力以赴之中寻出快乐。
读者资料	男，21岁，广东广州陈岗路32号陈岗大厦竹庭居1001室，510160





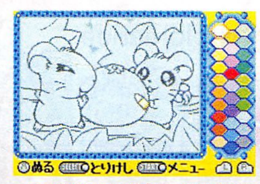
这次则将以恋爱为主题来踏上自己的冒险之路，与自己心仪的仓鼠姑娘一同出发，在爱的旅途中培养感情，增加好感度，遭遇困难时勇敢地站出来，用实际行动来博取芳心。另外此次仓鼠成员们的出场阵容更为庞大，共有24位大家所熟知的角色们登场，而且本作还对应2003年1月所发卖的e+卡，全套34张，配合其使用将能揭开游戏中更多的隐藏要素。

哈姆太郎4 彩虹大行进

◆机种：GBA ◆发售日：2003年5月23日

哈姆太郎再接再厉，在前三作深受女性玩家们好评之后，第四作也隆重登场了，本作无论是从系统、画面、游戏性等各方面的素质来说，都比前作有了质的飞跃，主题也终于不再以“情”为主，而换之以“彩虹”。主角哈姆太郎可是能在天空飞翔的彩虹国的大明星哟，不过因为意外彩虹桥消失了，哈姆要返回彩虹国，





↑小游戏和涂鸦永远都是女生们的最爱。

则需要找齐那七种虹色的材料，以寻找虹色为目标的冒险就此展开。除了冒险的主线之外，游戏中还穿插了更多的动作小游戏，全部小游戏的数量居然达到了100种之多，对于女孩子们来说，这些简单轻松的小游戏恐怕才是吸引其眼球的最大卖点吧，强烈推荐上手本作哟。

哈姆太郎运动会

◆机种：GBA ◆发售日：2004年7月15日



一年一作的哈姆太郎系列已经是第五个年头了，游戏题材改为了仓鼠们的运动会，将体育竞技与热门的仓鼠们结合起来，再加上超可爱的画面，这简直是为通常不大喜欢体育竞技的女生们所打造的，或许可爱的仓鼠们能让女孩子们也发现体育的乐趣。这场在彩虹王国召开的哈姆哈姆运动会包括了现代竞技中的如竞走、射击、网球、沙滩排球等共15种主流的体育项目，而仓鼠们也分为四支代表队来角逐各个项目，看着一只只笨重的肥鼠们运动起来还真能让人忍俊不禁。

特别推荐!

本期特别推荐的游戏是NDS版的《超级马里奥64DS》，美版和日版NDS首发软件阵容中都有着这款游戏，它虽然移植自N64，但是在原来的基础上进行了不小的改进，增加了可使用的角色和威力星的数量，使游戏耐玩度大大提升。不过本期将它作为特别推荐的原因不在于上述那些变化，而是其中的小游戏对女生们有着特别的吸引力。

为了对应NDS的触屏，本作一共收录了三十二款小游戏，全部都是要用触笔来玩的，从最简单的花瓣占卜、纸牌游戏到极度考验手眼脑力的小游戏应有尽有，让人玩的不亦乐乎。《掌机迷》的封神榜中也多次出现小游戏高分的记录，游戏的受欢迎程度可见一斑。

不过并不是所有的小游戏都是一开始就可以玩到的，只有在主模式中捕捉到彩色小兔子以后才能获得对应的小游戏。那么就不用再多说什么了，拥有这款游戏的男生们赶紧去捕捉小兔子，然后邀请你身边的MM们一起来享受小游戏的乐趣吧!

吕伟锋	进入高三了，对人生与未来的看法都产生了改变，不变的是对游戏的热爱与执着。
读者资料	男，20岁，浙江新昌县钟楼北村9幢331，312500



精灵、矮人、天使、恶魔、以及龙与地下城……由这些构成的奇幻世界为我们的游戏生活增添了无数乐趣。想知道这些东西背后的典故吗?想了解更多奇幻世界的背景知识吗?在通灵学院里,各位将学到一切关于奇幻世界的知识。

讲师：玖羽　责编/方舟

光华灿烂：天使的故事与传说

接上期

让我们来看一下天使的等级：

1 Seraphim(炽天使/撒拉弗)

炽天使是最接近神的天使。它们与俗世无关，而任务就是围绕在神的周围高声赞美。炽天使也就是人所称的“六翼天使”：它们的翅膀数量非常明确，只有六只而并非六对。“炽天使”的名字来源于它们那在空中飞翔如火之闪电一样的身形；它们是最纯洁，无形无质的天使。被记载下姓名的炽天使很少，它们的统领是《以诺书》中提到的大天使麦塔特隆(Metatron)。

2 Cherubim(智天使/基路伯)

智天使代表神的智慧和力量，直接接收上帝的光芒。它们在生命之树上也正代表了2号天体，就是“智慧”。我们的这些智天使全都长有四张面孔，分别是人、狮、雄牛、鹰：这四幅面相象征了神的各类形象。智天使身生四张翅膀，它们的统领是司属月球的奥法尼埃尔(Opahniel)。

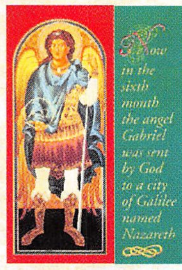
3 Ophanim(座天使/在位者)

无论是在希腊语还是拉丁语里，座天使名字的含义都是“王座”(Tronoi/Throni)。但是它们在希伯来语的名字却是“Ophanim”——车轮；因为，座天使的外形正如其名一般，是生满无数眼睛、像宝石般闪耀发光的车轮。它们是神的思考的具象化，就像担负着神的战车“梅卡瓦”



(Merkabah)一样，作为代表精神世界的上位三阶天使到代表物质世界的下位天使之间的层面，构成了物质世界的基础；它们代表生命之树上的3号天体，同时也飞翔于土星天之中。它们的统帅是雅弗基埃尔(Japhkiel)。

4 Dominions(主天使/统治者)



上面三阶上位天使的名称都在圣经中有明确记载。但是自主天使开始，所有天使等级的名字都不曾见于经典，这几阶的名字也都是表示某种事物及属性的拉丁词汇之拟人化，如Dominion(主权)就直接来自拉丁文dominus(主宰)。主天使代表生命之树上的4号天体：慈悲，并且负责掌管木星天。它们的统领是扎德基埃尔(Zadkiel)。

5 Virtues(力天使/有德者)

就像它的名字一样，力天使象征神的美德，并且代表纯洁。传说耶稣基督升天之时就是由力天使引领向天国的。它们的首领是乌兹埃尔(Uzziel)。它们负责掌管火星天。

6 Powers(能天使/有力者)

能天使象征了神的权威，是天军的前锋，天国的战士和护卫。它们的统领就是著名的“大君”米迦勒(Michael)，它们支配着太阳天。

7 Principalities(权天使/有权者)

自上位天使以降，天使的形体逐渐物质化，终于，下位三阶的天使就有了形体。在生命之树上，每一阶天使都依序代表了从一号天体以下的一种存在；这也正是从精神沉淀到物质的过程。这些权天使守护人间的国度，它们的统领是阿纳埃尔(Anael)，它们掌管金星天。

8 Archangels(大天使)

Archangel是被普遍混淆的一阶天使。这些天使本来只是单纯地高过Angel的一阶存在；但是传统普遍将在神前侍立的七位（一说四位）掌握权柄的天使大君称为大天使，因此经常可以见到有人对为何如此低阶的存在却能担负如此重要的事务而感到不可理解……实际上，那些侍立在神前的“大天使”，如麦塔特隆、米迦勒等，虽然也被称为“大天使”，但那所指的并不是等级概念中的Archangel。它们是天使，但却超出了一般天使的等级；如果要比喻的话，《剑风传奇》中的“神之手”就是最好的写照。事实上，在基督教以前，旧约圣经就将天使称为神圣之子，这正能说明这些天使们的特殊地位；基督教兴起以后，为了避免和耶稣基督的地位混淆，人们不再称它们为圣子了，但它们的地位却没有改变。（犹太人心目中的救主弥塞亚是个人类，这和基督教说基督是神之子的教义正好相反。）

至于一般的大天使们，它们的统帅是拉菲尔(Raphael)，这些天使统治水星天。

9 Angels(天使)

这些“安琪儿”们就是一般的天使了。统领它们的是加百列(Gabriel),它们掌管着月球天。

虽然大致情况如此,但罗马教廷始终没有逐一确定那些重要天使的名字和司职,以致造成了一种混乱的局面。如果在你所看过的文献资料中出现的相同职司的天使名字和本文有出入也是完全合理的;此外,在神学以外的天使研究领域中,我们实在应该给日本人记上一功,因为再没有人像他们那样痴迷地搜集和整理有关天使的各种文献和资料了。因此现在网上所流传的有关天使的文章中多少都会出现一些日文的天使名字,甚至星辰天使、黄道天使、季节天使等各类天使的分类也都出自他们所搜集和整理的资料。

一直以来都有一个疑问。为什么天使一定要定有九阶，为了凑齐位阶的数量甚至不惜用拟人化的名词来硬造？诚然，犹太教世界观的宇宙有九层天球，但是基督教就是在初创的时候也并未采取这种说法。——实际上，只要把目光稍微放宽一点，



理由就很明确了：不要忘记，基督教的广泛发展，正是在罗马帝国的末期。在那个时候，早期的皇帝们苦心维持的共和国外衣早已撕去，罗马皇帝变成了帝国真正意义上的主宰(Dominator)；因此，作为被人民所广泛信奉的宗教，当时的基督教不可能不在教义上作出一些变通。前面所说过的，把异教的神灵当成圣徒重新崇拜是这变通的一个方面，而这天使们的位阶排序就又是另外一个方面了。按照教会的说法，普通的天使最低下，而数量最多；最高阶的炽天使的数量则最少。其实，在人间也没有多大区别：高级的官吏寥寥无几，但普通的“Angeli”（使者）们自然是很多的。



在文艺复兴的曙光照亮之后，欧洲的文学作品中也开始出现了描写天使的场景。但是，时代已经过去，思想解放的浪潮深入人心，天使们所代表的特质，就是那种对上位者的绝对、不加批判地服从，已经不被那些伟大的作者欣赏了。那之后的欧洲文学作品中虽然有天使出现，可很少着重描写它们。带领但丁走过地狱和炼狱的是他精神上的导师维吉尔，在天堂里给他领路的是他的爱人贝亚特莉采；弥尔顿的《失乐园》中的伟大主角是堕落的路西法，那许许多多的天使只是过场或者陪衬（顺便说一句，现在很多人在讨论天使的时候都拿这本失乐园来说事。然而失乐园中对天使的描写，为了顾及到作品的描写和内涵，存在着很多谬误，并且其中的很多角色过多地掺入了弥尔顿个人的好恶及对政敌的影射。因此失乐园明显不适合拿来做研究资料）；等到歌德的时代，真正有魅力的角色反而是他的《浮士德》里的诱惑之恶魔梅菲斯特费利斯，天使们早就变得暗淡无光了。在现在的奇幻小说和动漫作品中，有的作品直接引入了严密（尽管不很确切）的天使等级系统，这种较严谨的引用在动漫中比较多；另外的很多作品则是只借用了天使的外貌甚或名字。如在D&D的世界中，天使们或犬头，或如精灵，或狼形鹿身，早已不是传统意义上的天使了（虽则这种东西确实存在，出自一些古老的异端教团）；至于劣等奇幻或玄幻小说、动漫中那些等级系统根本乱七八糟的花瓶一样的“天使”们,和真正的天使根本就不是一种东西。



在世界的中心呼唤银

魔法世界的掌上传奇剧

文/绫小路义行 责编/雪人

雪人：你这废柴！那部日剧的名字明明叫做《在世界的中心呼唤爱》！你给我乱篡改什么呀！

绫小路：可是那所谓的ARM，明明就是一副"天生我银必有用"的欠扁模样，无论是光泽、质地，还是其可锻造性，都显示出那的确是银类金属啊。

雪人：……就算你瞎掰的理论成立，但你呼唤黄金白银它会搭理你吗？要是有用的话，我早跑到南非山谷去大喊了！

绫小路：亏你还是东北人！

雪人：这跟我是不是东北人有什么关系啊？

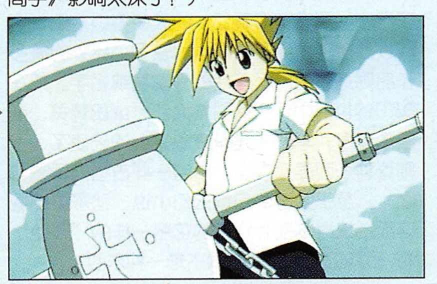
绫小路：东北方言里把"人"叫做什么？

雪人：-_-b……"银"啊……

绫小路：这不就得了！

雪人：……

安西信行其实是个很不厚道的漫画作者，之前在连载《烈火之炎》的时候就有让人觉得他本行是做猎户的嫌疑（猎人甲："哎呀呀，今天打的兔子肉好新鲜啊，晚上就吃它吧！"猎人乙："可是没有火怎么烤兔子呢？"绫小路："关键时刻，怎能缺火，请翻阅《烈火之炎》学习野外生火的方法。""……"），此次连载《魔法世界MAR》更是明目张胆地在向世人宣扬"我家就是开银店的，有本事来抢啊"的嚣张欠扁。（雪人：貌似绫小路对安西信行相当有怨念的。）当然，在看《烈火之炎》之前，固执的绫小路固执地一直认为安西信行理应是个戴着眼镜又痴又肥的高中部篮球教练。（雪人：你一定是受《灌篮高手》影响太深了！）



虎水银太（下联：青山"钢"昌……）是个学习差劲、运动不行、戴着深度眼镜的中学二年生，这样的男生无论丢到什么时代，大概都不会有异性会对之产生兴趣（同性应该也不会……），似乎只有同班的女同学（注：蓝发，温柔，长相可爱）一直对他抱有好感，牛X与鲜花之间的暧昧关系千万年了都没能彻底斩断，这边厢银太诞着脸享受四面八方的女性爱慕，那边厢猥琐的电车男又在拉爱玛仕小姐的车了——啊啊啊，绫小路的眼睛要瞎掉啦！这世界究竟都发生了怎样的巨变了啊？！世界末日真的要提前到来了吗？！欠雪人那一顿肉炒饼的钱终于不用还了吗？（雪人：-_-# 休想！）

银太的梦中经常会出现奇异的童话世界，自己也总是化身为英勇的剑士从魔王手中救出美丽的公主——常见的桥段大多是该公主揭开面纱，露出了不是秃子的长发版风林的脸——对不起，这是恐怖片里才会有的镜头。然而当梦中的世界突然出现在眼前的时候，所有人适时表现出的惊慌神情多少还是有点逊色，而那个差点成为女主角的蓝发温柔长相可爱的少女，居然还一副看好戏似的表情目送银太消失，既没有上新闻联播也没有组织专家考察队现场调查，这日本的社会治

江佳骏	PSP的颜色太少了，期待白色版本上市。
读者资料	男，18岁，福建省龙岩市新罗区曹溪镇溪园A楼306，364000

安还真的多少存在点问题。

被神秘男子召唤到异世界的银太，突然头不晕了眼不花了身体挺好吃嘛嘛香，俨然一个要凑在摄像机镜头前准备开夸“XX壮骨冲剂”效果就是好的居委会大妈形象。但这突然间脱胎换骨的变化，还是可疑得要让人对所谓的异世界充满了小不正经的遐想：“我老婆才只有33C，去了异世界后会不会突增到44D啊？”“我老婆的腰围两尺七，去了异世界能不能苗条到一尺九啊？”“……唬！你们当这里是女子美容中心啊！”

随后登场的多罗茜则是让许多抱着“第一女主角该出现了吧”以及“异世界的女生至少有46E吧”等憧憬和希望的男性观众大为恐慌了一下：骑着扫帚的造型多少要跟风地查看一下她的额头是不是有闪电形状的伤疤，一身黑衣的打扮几乎要惹人热泪地猜测她的丈夫是不是英年早逝，至于“多罗茜”这个与《绿野仙踪》里女主人公完全相同的名字，更进一步将这个原本就充满了诸多无厘头笑料的世界，填充得越发无厘头。只知道她是魔女，其余全是谜团，为了盗取传说中的珍贵ARM，多罗茜狡猾地提出要与银太合作的建议——“越是漂亮的女人就越会骗人”的教条立刻涌上心头，但这张银太（可怕的名字）或改叫虎水无忌（更可怕了……）显然不会听取前人的血泪经验谈，没见过市面地就被一个低等ARM迷住了心神，与多罗茜一起潜入了危机四伏的洞穴。

所谓的ARM，就是一种富有魔力的奇特金属，根据各自不同的特性而可以供使用者发掘出特殊用途——“啊啊啊，我的ARM可以用来切西瓜，好厉害哦！”“哦哦哦，我的ARM居然能通马桶耶，好神奇！”“把两个人都拖出去活埋！”其外表呈现银色光芒，其特征呈现银的固有特性，其硬度平时具有银的程度，其导电性与银相差无几——谁再敢说ARM不是银我就埋了谁，谁再敢说安西信行不是蒂凡尼的股东我就吃了谁！就连动画片头的鸣谢赞助单位画面都要每集一换地不停更换着各式各样的ARM样品，那灿烂到无法眨眼的光芒啊，明目张胆地嚣张预示着不久之后将会出现一大批以ARM为主题的银饰周边，目前需要等待的就是BANDAI是否足够眼明手快先把作品的版权买断了。钱包提前哀号，安西信行的诅咒草人立刻成了现阶段最抢手的商品，（雪人：看来绫小路与安西结的梁子还不小……）

经过一番恶战，银太终于把究极武器抓在手中。不幸的是，圣剑黄金枪那是砍断七大海洋柱用的武器，银太抓在手中的物体乃是一个长着黑色的毛发、有长长的突起和圆圆的球体的怪异物体——喂，你们那张脸是什么表情？！都给我想到哪里去了？





作为动画中号称最强的秘宝ARM，百宝的造型多少会让人有些失望：没有大颗钻石做点缀（那是英国女皇的权杖），没有整块的翡翠做支架（那是慈禧太后的痒痒挠），没有红色的橡胶铺垫在顶端（那是绫小路家捅马桶的皮揣子……砍了！），圆球加锤子的组合分明就是日本小孩常玩的剑球玩具，而且那该死的球还长着八字胡，伪装起绅士时两眼闪闪发光楚楚动人的神采——呀呀呀，我的眼睛又瞎掉啦！好在百宝的能力是可以随着魔法石嵌入数量的增多而不断提升能力，与银太状态一时的合体多少还是有着“紫龙，你的右手是圣剑”般的搞笑，状态二时的泡泡炸弹枪其不实用程度比状态一还要过分，状态三时的恶魔召唤再一次验证了安西大概还是个电玩FAN的可能——“啊啊！原来巴哈姆特的下半身是球的吗？”“咦咦！据说FFXII明年三月就要发行啦！”“啦啦！貌似我们今天的主题应该是《魔法世界MAR》的说……”“哦哦，话说雪人的下半身也应该是球的啊！”“………”（雪人：-_-# 绫小路最近一定是活得太自在想找抽了！）

杰克的登场是动画发展到“找啊找啊找朋友”的进程中相当让人出乎意料的一个——“银太，答应我一定要活下去！”——拥有这么恶心画面的《泰坦尼克》大概是连同人女也都不敢去尝试想象的吧？！（雪人：那你居然还想象得满开心的样子！）尽管名为杰克，但这个杰克显然没有莱昂纳多的帅气外表（……充其量也就是个暴牙苏版的莱昂纳多），长得不够美型也不要紧，然而杰克一心要培育出可以爬上云霄的豆蔓的理想就显然会让不少女生失去兴趣（呀呀，人家明显觉得红豆刨冰是要比绿豆刨冰好吃的说……），反倒是许多自小熟读童话的观众开始期待着豆蔓的顶端是不是连接着一只会生金蛋的鹅……（没看过这则童话的，从安徒生开始补习！）初登场时的默认职业为农夫，HP上限为100，攻击力3，战

刘洋	一本好的杂志，带给人的不仅仅是心灵的震撼；一款好游戏带给人的则是永远的回忆。
读者资料	男，17岁，陕西省榆林中学2004届17班，719000

斗武器为锄头，特技是“种瓜得瓜种豆得豆”——只要是玩火纹的玩家大概都不会对这种成长属性极差的人物有兴趣。但就是由于种的蔬菜太好吃了，所以才经常受到两头人狼的压迫（什么年头，连种菜好吃也犯法啊！）。可疑的是，那两头人狼（再次重复狼人是平常为人月圆变狼，人狼是平常为狼月圆变人——还分不清的二者区别就华丽地到深山给我写人狼观察日记去！）居然还是素食主义者，只吃菜不吃肉的那种——光是看着那肥得快下坠的身材，观众会信才有鬼咧！倘若这狼不吃肉，估计“狼子野心”的成语以后都得改叫“浪客剑心”了——“呀呀，昨天看了《战国传记》，原来一代枭雄织田信长是被亲信明智光秀干掉的吗？！”“所以说明智光秀是浪客剑心啊！”（雪人：喂，你连和月伸宏都结下梁子了吗？！）。为了正义，为了尊严，为了妈妈的眼泪（终于有不买雅典娜帐的人存在了），杰克愤怒地对两头野兽举起了……锄头……泪泪泪，就算它是凶器，但这年头是没人会害怕锄头的吧？就算侥幸升级进阶，骑着坐骑拖拉机挥舞着锄头的画面大概也不是少女会接受的王子样吧？！所以当杰克发动了父亲留下的ARM，基本上已经完全可以把《魔法世界MAR》看成是NINTENDO大力拓展业务诞生的附属产品了——“原来这就是传说中的《牧场物语》动画版么？那作物生长得好奇怪，就算是萝卜种子，也要七天一周期呢。”“没看到主人公手中拿的锄头是秘银级的吗，我们也要抓紧去寻找秘银水壶和秘银镰刀了！”“……”（雪人：忍无可忍了，把绫小路这个白痴拉出去鞭刑！）

阿尔维斯作为第一个在动画中被称为“美少年”的角色，在万千女性观众的翘首期盼中迟迟登场。作为召唤银太前来的异世界的真正“元凶”，阿尔维斯从上一次魔法世界大战就目睹了战争的残酷。只是“异界召唤”这个已经烂到发臭的设定，此刻看起来竟然有了恍若时光倒流的趣味——“一平！日高一平！你就是修罗王一平！”“慧明大师，我来了！”“胡说，那明明就是观音姐姐……”“……”虽然年纪轻轻，但阿尔维斯的实力毫不含糊，也正因为他连续使用禁忌的暗黑ARM的缘故，他的身体不断出现诡异的刺青——“莫非他与黑泽怜有着不可告人的关系？”“出招吧，小子！我知道你的究极奥义是30秒无间断摄影狂拍！”“……唬，你最近玩《零刺青之声》玩太多了吧？！”至于摘去眼镜且体力大幅上升的银太，在审美疲劳的作用下也有着越发可爱的迹象，这美少年X美少年的完美组合，再一次沦陷在同人女的高超想象力中。（雪人：分明就是你在那里推波助澜！）

雪儿公主的剧情部分始终给人一种似曾相识的感觉：国王娶了新的王后，新王后企图加害于美丽的公主，公主在随从的帮助下逃离城堡，需要召集七人队伍（围绕着朱雀巫女身边的七星小……小矮人？！）才能惩恶除奸。再加上公主本身就名叫“雪儿”，这种显眼到就差拿大字报写标题的情节若再看不出来，那眼睛就一定存在着相当大的问题。比较有趣的是那只名叫爱德的狗，睡三次可以变成人，再睡一次又变回狗，由于不受月圆的影响，反倒很难将其定位为“狗人”或“人狗”（这名字听起来还真是不好听……）诡异的是，当银太救出雪儿（注：蓝发，温柔，长相可爱），自由落体定律头一次在漫画里变得那么容易被推翻：好死不死地两人跌落在一起，互相拥抱缠绵，四周是粉红色的泡泡以及“哦呵呵呵呵，你好死相哦！”的欢声笑语……泪泪泪泪泪，我这是在写些什么啊！更让人迷惑的是，之前作愤怒状毅然离去的某魔女突然又杀将回来，像被人打傻了似的开始对银太大献殷情，两个女人之间的争风吃醋一时也成了剧情里偶尔可以拿来取笑的桥段了。

拿拿斯作为七人队（为什么我想到了蛇骨七人队……）的最后一员，不情不愿地加入了讨伐象棋军团的大军中。身为盗贼团体领袖的他，在见识到多罗茜与雪儿的美貌之后毅然弃兄弟于不顾，有了异性没人性地奋勇成了七人队的一员（“啊，多么‘浪客剑心’的一个人啊！”“都说了是狼子野心！”）。擅长使用自然系ARM的拿拿斯一出手就用电闪雷鸣将对手秒杀，强悍的实力多少遮掩了其男性版贞子的外表——“咦？他也是自然系能力者？”“没关系，吃了橡胶果实就不怕他了！”“唬，《ONE PIECE》本周停播一集了吧！”七人队的组成自然需要一个响亮的名号，在银太的提议下，“大家”都觉得“很好听”的名称“MAR”诞生了——基本上我们完全可以用“三月七人队”（MAR是“三月MARCH”的简写）或者“火星七人组”（“火星”是“MARS”）或者“破坏七人团”（MAR的英文释意就是“破坏”）来称呼这个完全不

协调的团体，无比悲哀！

不得不说的还有动画中作为最终反派登场的象棋军团——听听，才“象棋”而已，寥寥几个棋子就可以解决战斗，一看就知道安西信行缺乏画长篇的魄力。没有高桥留美子一箭把四魂之玉射成碎片的勇气，也没有CLAMP索性把记忆之羽丢到第三世界犄角旮旯的大无畏，安西信行始终只能屈服于中长篇的有限思路，亦步亦趋地发展着情节——如果觉得WARGAME章节看起来很眼熟也不用奇怪，今年可是《幽游白书》纪念之年呢！至于那个作为象棋军团首位出手的高层成员，某穿着中国古代装束的男子总是笑眯眯地利用袖子里暗藏的武器攻击——一定有不少人想冲他浇盆冷水看他会不会变鸭子吧？原来获取不到珊璞芳心的沐丝已经如此堕落了吗？！泪泪泪泪泪……象棋军团攻陷之后大概会出围棋军团吧？比起象棋那为数不多的可怜几个棋子，围棋单以数量也能车轮战死那七人队，哦呵呵呵呵……（啊咧！我什么时候开始站在反派这一边了？）

光是看到动画片头片尾在一片珠光宝气衬托下的“KONAMI”几个大字就足以让人头晕眼花，相关“超值”、“仅售10000yen”的主题银饰还没上市，KONAMI就已经扔出了一款GBA游戏来探路询问相关市场。



6月30日发售的《MAR 敲开天堂之门》是一款针对FANS发行的ARPG游戏。剧情上基本按照TV动画的流程进行——话说回来，几乎一点剧情都没有变更的本作，实在不知道是该以“根本偷懒”还是“忠于原作”来评价制作方的好。

游戏的手感还不错，作为黄昏掌机的后期作品，以ARPG的方式比较能很好地体现出原作的世界观，尤其是对ARM的收集，作为ARPG中必不可少的收集要素来说，原作中描绘的多达数百种的ARM完全可以被拿来加工成游戏中最有趣的要素。

事实上，KONAMI显然了解增强“收集”要素是可以弥补游戏单调贫瘠的最好方法，在完全忠实原著的情况下，不但对一部分重要ARM做了详尽的再现，更增添了不少在动画中没有出现的种类（反正也不会有人记得住安西究竟画过多少种ARM……口袋妖怪万岁！），令原本过短的游戏流程立刻被充实了不少丰富的内容，也可以吸引FANS有耐心地在GBA小小的屏幕上重看一遍毫无悬念的剧情——42寸高清液晶才是王道啊！



游戏的画面相当漂亮，安西信行笔下的形象其实很适合被缩成可爱的三头身，加上颜色搭配亮丽以及场景的塑造也十分利落，令游戏在视觉效果上就能添分不少。相对来说，音乐方面的效果就有些惨不忍闻了。TV动画中的音乐就没什么特色，换到GBA更加单薄的音响效果上来听，能记得住主旋律是什么就不错了。

大量的ARM可以组合出不同的攻击手段，爽快的招式和华丽的打斗画面可以说是这款游戏最大的卖点，如果对剧情和音乐要求并不很高的话，《MAR 敲开天堂之门》是个不错的休闲小品。

从来都不认为《魔法世界MAR》是针对年轻人推出的热血作品，与《烈火之炎》不同的是，连安西（……教练，你安息吧！）本人都解释说“MAR”是德文里“童话”的意思，也就意味着《魔法世界MAR》本身就是一部充满了诸多童趣的简单作品。



所谓的简单，也就意味着不用过多思考剧情的复杂程度，也无需担心是否有考察智商（或者羞辱智商……汗）的谜题出现，故事的发展顺水行舟，人物的性格也鲜明活泼，没有深刻的主题和隐晦的寓意，看一集乐一集，安逸得很。

从现实世界去异世界的人似乎比比皆是，但从异世界回现实世界的人……似乎一个都没有……好像在说恐怖故事了——仅仅就只是一扇门一口井一本书或者一个马桶，就可以轻松地来到崭新的梦幻世界（魔王：又来人了，我被砍得好辛苦！公主：每次都被人抓了又救回去，你们不累我还累呢！），实在说不清究竟是幸福还是灾难。

在世界的中心呼唤银，黄金白银不应，自然有人回应。

李彭	玩游戏不要过度地玩，要安排好时间再去玩。
读者资料	男，12岁，江苏省南京市中央门外胜利一村九幢三单元305室，210038

我流泪的时候你在哪—杂谈芙蕾与花

Tears are the silent language of grief



朋友和我相约一起做一个纪念芙蕾的视频，是时电脑中正播放水Z 高达的の星へ爱をこめて,一阵和着时代悲伤气息的回忆突然像涨了潮的海水向我涌来,一个大浪袭来,淋湿了身体,人也变得莫名的惆怅。两个时代的作品搅合在一起，脑中剩下的却只有芙蕾·阿尔斯塔和花·园丽的残像。

明知是没有结果的爱情,明知最后受伤哭泣的只能是自己,可还是义无返顾地陷了进去。

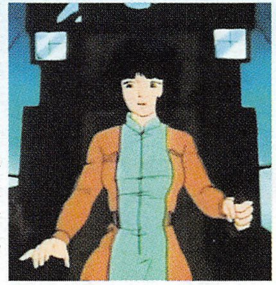
卡缪的心似乎始终属于凤，基拉的手牵着的至今也只是拉克丝。依稀留在记忆中的是花陪伴着失去精神意识的卡缪的那张幸福的脸，是芙蕾在最后那刻许诺会永远用思念守护着基拉的笑。也许真得无法像凤那样和卡缪邂逅浪漫的爱情,或许也无法像拉克丝那样送出机体来承载那沉重的幸福， 可是,谁知道游离于真正爱情之外的她们所期盼的是怎样的结局呢

花只是希望能一直照顾在卡缪的身边，看着他嘴边能挂着笑容,因为对她来说，过往的过往，曾经的曾经,在记忆里,只消能忆起一缕白梅丝丝清香,便已足够她回味一生一世。

芙蕾她要的是基拉对于自己过错的宽恕，宽容，她内疚难过只因为在没有他的日子里在一个人的夜里感到太冷，对她来说这不是寂寞所带来的痛楚而是对于爱人的殷殷思念。



可曾看见在面对着卡缪那张没有表情的脸时她闪过的一丝哀伤?可曾听到宇宙中那支漂流在两军战火中的救生艇里她的无力的抽泣?



不想否认凤于卡缪之前的感情,也不愿非议基拉和拉克丝这对“金童玉女”,只是对于那些孤独的幸存者和寂寞的逝去者,谁会在她们的身上多停留些视线呢?

这两个平行宇宙中的命运此刻在我的视线中交汇在了一起。在这个几乎每部动画中男主角都信誓旦旦的发誓要保护那个对自己重要的人的时候，对于花和芙蕾的回忆却让我对那些轻易发誓的男主角反感至极。

伸出手去，只见碰到冰凉的屏幕，这段距离有多远?这段相思又有多么宿命难挨?他们永远是触不到的恋人，就像云彩与大海永不能相聚。可是，当某一朵云投影在海水的波心，它也许会化成一滴雨水。

文/诡辩士



以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

小记存档丢失事件

不知道看到这个题目,大家会有何种反应。估计会有两种,一种应该是如遇至亲般感同身受,因为他丢过档;另外一种应该是不以为然甚至嗤之以鼻,认为我小题大做,那是因为他没有掉过档。其实后者的心理笔者也理解,最初我也对在杂志上讨论这些事情的玩家很是不悦,觉得他们大惊小怪,可是等到真正玩过了掌机,才知道掉档带来的危害绝非危言耸听。

实际上掉档就是游戏记录丢失,在任何电子游戏中都可能发生。ACT横行的年代,玩家们往往会一口气通关,中间根本不会有任何停歇,舍弃掉吃饭喝水睡觉上厕所的时间就可以搞定了。不过到了RPG大行其道的时代,这个方法再也行不通了,游戏过程变得十分冗长。甚至连一贯强调爽快的ACT也受其影响,通关显得遥遥无期,其他游戏类型更不必说。于是游戏存档由此出现,只要玩家在游戏中到达一定的记录点,便可以进行记录存储,下次再玩时,直接开机提取存档就可以接着上次的玩了。多好的事情啊,不仅仅体谅了玩家的身体健康,还照顾了游戏时间的安排。可是事物永远是两面性的,有存档必然也有丢档。

家用机的游戏载体早已经进入光盘时代,存档也有专门的记忆卡,一般来说,掉档的可能性小之又小,很少见到有玩家小心翼翼地保存着记忆卡进行《实况足球-胜利十一人》,却在某天游戏时突然高呼:“天那,我的皇家马德里,我的罗纳尔多,我的齐达内,我的球队啊!”不过同样的事情在掌机玩家身上可是屡见不鲜了……

某天,一个高头大马的男生,手里捧着个GBA沙哑地高呼:“天哪,我的‘芸芸’牧场,我的小狗南南,我的几亩大萝卜,我亲爱的牛儿啊!”这样的事情就活生生地发生我的身上,而刚才的这个场景不过是其中一个微不足道的小小事件而已。接下来要说的,便是我惨痛的伴随着《牧场物语》系列的掉档历程。

当我第一次去买掌机的时候,就认识了《牧场物语2》,当时的那盘中文卡带售价高达70多元,穷苦的我买个机器已经很是捉襟见肘了,对游戏这个只能忘而却步,不过还是偷偷拿了本游戏的说明书出来研究。(顺手牵羊的毛病……)后来在《电软》上看到一家鞍山的游戏店里有卖,而且价格公道,于是毫不犹豫地邮购了一盘。得偿所愿的我对照着攻略开始玩,然后逐渐自己找到门路,后来当牧场从荒芜一片变得牛羊遍地、生机勃勃的时候,现实中已经迎来了春节。本来过年期间互相串门已经是习以为常的事情了,可是我万万没想到小孩子的好奇心足以使你的心血毁于一旦。一个不留神之后,表弟便打开了GBC,接下来的事情是他不偏不倚地选择了“清除存档”……后来当我正欲发作的时候,老爸却出面庇护表弟,说是他同意表弟开机器的,有什么不满可以对他说。无奈老爸的震慑力远远大于化悲痛为力量的那点爆发力,就此作罢。

很快《牧场物语3》如期发售,中文版也及时跟进。游戏本身素质很高,可是我们至亲至爱的D商却把这么好的游戏汉化得漏洞百出,动辄就死机,无论是钓鱼时、播种时、放牛时……死机无处不在。所以尽管我百般小心,任何未成年人、对自己的行为无法负责的人全部敬而远之,但是最终还是某次存档时的一个死机让我刚刚有了点起色的牧场荡然无存……幸好进度不是很高,也就没有过度伤心。

GBA发售后,《牧场物语》再次众望所归地登场,当然,可爱的汉化组也很快推出了中文版,之后D商很理所应当般把游戏做成了卡带出售(强烈鄙视)。作为一个很有历史的“牧场”玩家,笔者也购入了一盘,并且很快就把牧场建设得焕然一新,处处充满了生机,村子里的人也渐渐和我熟识了,很快便和医院的小护士打得火热,继而顺理成章地步入婚姻殿堂,这个时候游戏的制作人员名单出现了,我在心里庆幸,这回终于没掉档地玩完了。殊不知结婚后还有生孩子、买别墅、引发各种事件的内容,笔者轻易地把GBA连机带卡借给了同学,很快,存档覆盖的不幸降临……这次我总算是知道什么叫万念俱灰了,处于半疯半傻状态的笔者做出了本文第4段的行为……

以上不过是笔者玩掌机以来的几个小小掉档事例,然而不过是九牛一毛,篇幅所限,无法一一道来,但是还是在文末稍微一提。比如电池没电掉档事件(D卡),格式化掉档事件(烧录卡),莫名其妙掉档事件(记忆棒刚上手不会使用)等等,不一而足,希望本文能引起有过类似经历朋友的共鸣,更希望新手不要重蹈覆辙——其实不能说是保证万无一失,至少也有个心理准备,掉档的时候就不会过于激动了……(众:把这个乌鸦嘴拖出去打!)“牧场”在不断进化,掉档也随之升级……

文/罗纳尔南

NDS的游戏厂商们

初次看到NDS的双屏幕，便开始赞叹老任之厚道——断绝了单纯移植偷懒骗钱之路，不过当任天堂自家的《超级碧奇公主》一出，众家厂商纷纷心领神会，于是各路英雄豪杰蜂起响应，借创新之名，行诈骗之实。当然，我们也不排除部分JS的厚道行为，于是，修罗粗略地总结了一下，把目前NDS的厂商进行一下评点。为了不浪费笔墨，每个JS都会举例说明。



很多JS基本原封不动地把GBA上前作的画面系统一并拿来，让无数人翘首期盼的希望化为泡影。其中最令人切齿痛恨的当数TOMY旗下的火影系列，动画与漫画的感召力就毁在这厮手里。先是以《火影忍者大结集2》的画面推出了三代，不过加入了语音和出招CG，手感也不错，结果由于目前掌机上缺乏动漫改编类型游戏而销售良好，修罗也因为受不了“螺旋丸”的热血而咬牙出手买了一盘。又传来《火影忍者RPG2》即将出现的消息，本想TOMY应该踏踏实实地给NDS来一个顺眼的画面，没想到竟然依旧与GBA的毫无二致；要知道，火影忍者RPG在GBA上面的表现效果简直就是WSC的画面……你以为你是《口袋》啊？！谁知此JS还是不厚道地以WS的画面在NDS上面推出了此作……

眼镜厂也不是厚道的类型，《SD高达G世纪DS》毫无悬念地沿用了GBA版的画面，还好没有使用前作令人抓狂的头像。机体从170＋上升到230＋，要知道，NDS的容量可是GBA卡带的8倍啊！以这种画面，即使机体数达到1000＋偶也不会感到诧异，还好，加了片头……《钢之炼金术师》动作版，凡是玩过GBA上前两作的人都应该发现，上屏的战斗画面同之前的好像一样？正确！可见这家JS的招式之狠已臻一流境界。不过，它制作的《陨石大作战》应该说还是很有诚意的，原创3分钟片头，完备的系统，在一些玩家里享有良好的口碑。而且，光看NDS的发售表，这家JS还是最积极的第三方厂商，动漫改编的游戏作品相信是不用愁了。

S·E社在NDS的RPG严重匮乏的时候送上了一款休闲的《怪蛋英雄》，本来以为它不会像前几家那样用新瓶装旧酒，结果一个《史莱姆大冒险2》就破碎了众人的梦想。还有FF3，难道出一款原创的FF真的这么难，难道没了CG、语音此JS就不会做游戏了？

CAPCOM终于推出了《逆转DS》，目前的画面中还是与GBA上的一代没什么区别的，偶承认它情节一流，不过只增加了一章的剧情还是很难彰显它的英雄本色。相比之下，《幻侠乔伊》就好了许多，动画渲染，手感偶们就不必担心了吧。

KONAMI目前听说经营情况不错，去年的《网球王子2005》的画面自然也是原封不动地奉送GBA版，不过它今年改头换面，显得厚道了许多。《孤岛冒险》的品质大家已经有目共睹，大盗伍佑卫门的渲染效果也相当令人满意，还有一款老牌游戏《游戏王》。



NAMCO最近则好像迷上了吃豆人，《PACPIX》的创意还是不错的，不过众多玩家反映美工太差。不过借着销量良好的东风，此社又开始制作《滚动吃豆》，看上去画面还不错，就是不知道销量怎样，反正偶是不感冒。

最后说说老铺任天堂，《任天狗》、《超级马里奥64DS》、《动物之森DS》、《马里奥赛车DS》、《银河战士 初猎》、《新超级马里奥兄弟》……修罗已经没办法一一评说这些游戏了，只能用“强”来形容。不过，有的游戏还是值得众人BS的，比如用GBA画面糊弄观众的《超级碧奇公主》；比如《高级战争DS》，偶承认它系统暴好，可是图像竟然没丝毫进步；比如耀西，流程太短，使人产生了“赶工作”的疑问。

文/来自东北的修罗 编/天意

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。



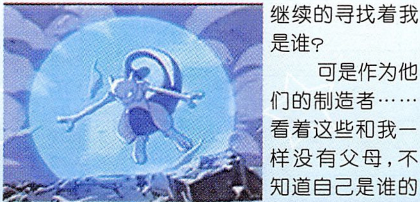
都用人类制造我的机器复制了一遍，很多的和我一样的没有父母，不知道自己是谁的COPY精灵们与我一同开始了这场注定了是我输的逆袭……

在战斗中，它来了。梦幻来了。为什么？到底是为什么？为什么它是那么的快乐，而我？却带着满腔的仇恨，一股脑的厌恶在进行着战斗……看着它的快乐，我更加不快乐，我要与它一决高下……到底谁是原版！谁是COPY！……我们战斗了，我复制出来的COPY们也和它们的原版战斗着，一直战斗着……直到他们都精疲力尽，都无法再战时我发现了他——小智。他尽力地阻止着原版与COPY们的战斗，他努力着，不断地努力着……直到他被我和梦幻的绝招打中……他死去了，那样不情愿地死去了……因为他的死战斗也终止了，也意味着我的逆袭失败了，因为所有的神奇宝贝都停止战斗了，都为了他的死去而哀鸣……他的皮卡丘还不相信，还在用它的舌头添着他……所有的神奇宝贝都为他而留泪。哀鸣声唤醒了他的灵魂，皮卡丘又再次露出了它的微笑……我看着这一场景……逆袭的念头烟消云散。是啊，COPY与原版有什么区别呢？大家都是生存在这个世界上的神奇宝贝！我决定了，我决定我不再战斗，我要继续的寻找着我是谁？







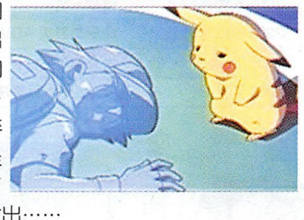


可是作为他们的制造者……看着这些和我一样没有父母，不知道自己是谁的COPY们，我无法离去……我要带着它们一同离去，我要让它们与我一起……

于是，我找到了……找到了那个地方……那个我们这些没有父母，不知道自己是谁的COPY们的乐土……我与他离别了，他的确是一个很好的训练家……我相信他一定能够成为世界第一的神奇宝贝大师的……

我们安然地过着……一直地过着……我们隐居在皮哇兹山岩地区的秘境……身边的皮卡丘与喵喵不断地诉说着想要自由……我……为什么、为什么……为什么我是如此的自私，就因为我的自私，让那些COPY们陪伴我，我是如此的……是啊，不可以的……我不可以那么自私了，我决定了，我要让他们自由……因为我从他的身上知道：只有付出才能得到回报，是他……是他让我放弃了战斗，也是他让我懂得了如何为他人付出……





上帝啊！为什么要创造我！为什么？我要继续寻找我到底是谁？我不放弃我自己，也不放弃这个世界……因为他让我期待……是他……

喵喵说的很对，它说："月亮不管到哪里都是圆的……"我永远都坚信这句话："月亮不管到那里都是圆的。"……

而我的逆袭也因为被小智的感动而彻底的失败了。虽然我个人是孤独的，但是我的心从此不再孤独。

文/口袋根据地 accds112



GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2005年8月16日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年8月16日	西格玛星传奇	NAMCO	ACT
2005年8月25日	国夫君!热血合集1	ATLUS	ACT
2005年9月12日	海贼王 伟大的战斗	BANDAI	ACT
2005年9月13日	马里奥网球ADVANCE	任天堂	SPG
2005年9月13日	马里奥医生&魔法方块	任天堂	PUZ
2005年9月15日	超级机器人大战J	BANPRESTO	SRPG
2005年9月15日	Scurge Hive	Orbital Media	ACT
2005年9月22日	ScrewBreaker 轰震的钢钻	任天堂	ACT
2005年10月6日	超级火枪英雄	SEGA	ACT
2005年10月13日	通勤一笔	任天堂	PUZ
2005年12月31日	命令与毁灭 ADVANCE	TBA	RTS
2005年	大金刚3	任天堂	ACT
2005年	游戏王GX 目标决斗之王	KONAMI	TAB

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2005年8月16日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年8月25日	Twelve 战国封神传	KONAMI	SRPG
2005年8月25日	龙战士3	CAPCOM	RPG
2005年9月1日	信长的野望 天翔记	KOEI	SLG
2005年9月1日	BLEACH 魂之热斗2	BANDAI	FTG
2005年9月8日	洛克人DASH2 伟大的遗产	CAPCOM	ARPG
2005年9月15日	胜利十一人9	KONAMI	SPG
2005年9月15日	新纪幻想・SS Ⅱ UNLIMITED SIDE	IDEA FACTORY	SRPG
2005年9月15日	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX 猎人的领域	BANDAI	FPS
2005年9月22日	公主的王冠	ATLUS	ARPG
2005年9月22日	高达策略战	BANDAI	SLG
2005年9月29日	罪恶工具RELOAD	SEGA	FTG
2005年9月29日	电车GO!POCKET 山手线篇	TAITO	SLG
2005年10月4日	VR网球	SEGA	SPG
2005年10月20日	脑力训练员	SEGA	ETC
2005年10月20日	福福之岛	SCE	ACT
2005年10月27日	赏金猎人	NAMCO	ACT
2005年10月27日	漫画同人会	AQUAPLUS	AVG
2005年10月	挑战者们	ATARI	ACT
2005年10月	SSX ON TOUR	EA	SPG

2005年秋	KARAKURI	TECMO	ACT
2005年秋	火爆飙车	EA	RAC
2005年秋	天外魔境 第四默示录	HUDSON	RPG
2005年秋	横行霸道:自由都市故事	ROCKSTAR GAMES	ACT
2005年	百战天虫携带版	TEAM17	ACT
2005年	幻侠乔伊 热斗嘉年华	CAPCOM	ACT
2005年	怪物猎人	CAPCOM	ACT
2005年	罪恶工具 审判	MAJESCO	ACT
2005年	忍道 焰	SPIKE	ACT
2005年	真·女神转生 恶魔召唤师	ATLUS	RPG
2005年	MediEvil 复苏	SCE	ACT
2005年	世界拉力锦标赛PSP	SCE	RAC
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
未定	超级机器人大战MX	BANPRESTO	SRPG
未定	合金装备ACID2	KONAMI	ETC

NDS游戏发售表
SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表

截止统计时间：2005年8月16日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年8月25日	恶魔城 苍月的十字架	KONAMI	ARPG
2005年8月25日	孤岛冒险Lost in Blue	KONAMI	AVG
2005年8月25日	露娜 创世记	MMV	RPG
2005年9月8日	钻地大作战	NAMCO	ACT
2005年9月15日	逆转裁判 复苏的逆转	CAPCOM	AVG
2005年9月29日	三国志DS	KOEI	SLG
2005年10月20日	口袋妖怪管理员	任天堂	PUZ
2005年10月20日	宝宝从哪来	SEGA	ACT
2005年10月20日	福星小子 无尽之夏	MMV	AVG
2005年10月20日	超级公主碧奇	任天堂	ACT
2005年10月27日	翼 年代记	ARIKA	AVG
2005年冬	索尼克 狂奔	SEGA	ACT
2005年	马里奥与路易RPG2	任天堂	RPG
2005年	TOUCH GOLF	任天堂	SPG
2005年	马里奥赛车DS	任天堂	RAC
2005年	罪恶工具DS	MAJESCO	ACT
2005年	动物之森DS	任天堂	ETC
2005年	乱划!幻侠乔伊	CAPCOM	ACT
2005年	新马里奥兄弟	任天堂	ACT
2005年	史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团	SQUARE ENIX	ACT
2005年	冒险王比特	BANDAI	RPG
2006年1月26日	死神DS 驰骋苍天的命运	SEGA	FTG
未定	赛尔达传说	NINTENDO	ARPG
未定	帝国时代 王者世纪	MICROSOFT	SLG
未定	银河战士 猎人竞技场	任天堂	FPS
未定	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
未定	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
未定	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
未定	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG



次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



今年以来,游戏、动漫周边火爆异常。TOYS是国内第一本专门介绍游戏、动漫周边的杂志。近千款周边展示了日、韩、美、欧、本土周边丰彩。

TOYS(1)

■定价:9.80元　9月12日发卖

《口袋迷》上市一销光,口袋fans大呼过瘾!现在《口袋迷2》又要登场啦!内容丰富,赠品更精彩,还有口袋限定版NDS大抽奖,呜哈!

口袋迷(2)

■定价:18元　9月出版

再版,不一样!粉红色外包装盒更讨人爱,特制铝盒收藏匣全新logo,就是写真集也不一样喽!这样的精品不收藏怎么行!马上下单

高达SEED嘉年华(第二版)

■定价:28元　9月5日发售



动新绿宝石共推出14首最新经典动画MTV完全版,双光碟,动新系列MTV广有声誉。本辑无论选材、配乐、剪辑、构想都日趋成熟。

动新绿宝石MTV

■定价:9.80元　9月1日出版

一年一度,又一本掌机典藏本。GBASP珍品全收录,索尼PSP,任天堂NDS主机软件完整解析,权威详实。随机赠品PSP护腕或NDS头带。

2005标准掌机典藏

■定价:24元　接受邮购



月11日第一版火爆上市抢购一空。互动DVD、经典生化系列双CD、简洁现代感的LEON吊饰。第2版LEON吊饰改为暗黑版,绝对酷。

生化危机4完美体验典藏(第二版)

■定价:25元　最后邮购机会



动新DVDMTV系列第二弹!收录20首值得珍藏的日本经典动画MTV。真正DVD品质。附增火影头带及神秘礼品。豪华外包装,弥足珍贵

动感新势力钻石DVD

■定价:24元　接受邮购



中国2005JOY展纪实,斗剧2005,源式物语剧情演播,樱大战V,战国BASARA精彩CG大赏,附赠头文字D音乐CD,超值劲爆。

电玩新势力(47)

■定价:9.80元　8月22日出版



与原版动新尺寸一样大,真正原汁原味。12张光盘,6本CD歌词本豪华包装盒,赠送能清洁键盘和掌机的气吹小猪。性价比超值。珍藏佳品

动新2004年合集(下)

■定价:50元　现接受邮购

电子游戏软件
2005年第1~18期　9.80元
动感新势力
27、28、29、30期　9.80元
电子天下·掌机迷
第19期、21、22、24、26、27、29~40期　9.80元

电玩新势力DVD
33~35、38~47期　9.80元
TOYS(1)　9.80元
林青慧的漫画教室　30元
高达SEED嘉年华(第二版)　28元
口袋迷(2)　18元

动新白金DVD　24.80元
名侦探柯南主题歌精选集(少量)　22.80元
电新蓝宝石MTV (少量)　9.80元
动新2004年合集(下)　50元
游戏的设计与开发　50/57(精装)元

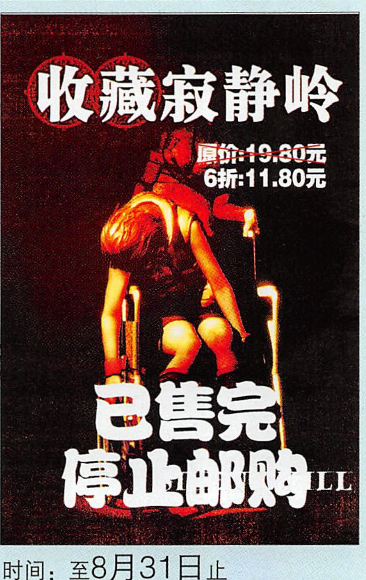
邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部　邮编:100011　联系电话:010-64472177/64472180　邮资免取

原价16元的高达SEED吊饰只要1元钱

读者： 哇！1元钱？！我买100个！
次世代： 别急，只要买以下四种图书中的一种，再加一块钱，就可以得到一枚人见人爱的高达吊饰。而且图书还可以打6折呢！
读者：真的！6折+1元……邮费包装费呢？
次世代： 全免
读者： 太疯狂啦！我马上去邮局汇款。
次世代： 这是暑期库存大优惠，先到先买。注意：优惠活动到8月31日就结止了！



时间：至8月31日止



时间：至8月31日止







邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

次世代传媒 GAME.CN 次世代商城

经典周边再汇集,动漫魅力无限放!

2005年——全新的面貌，不变的诚信

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)
  会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元
  (含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 邮购电话:010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元!

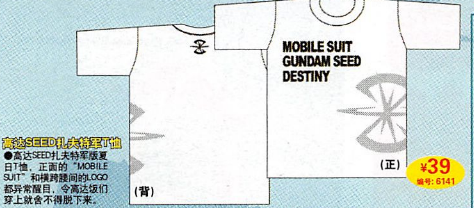
机动战士高达SEED THE HYPER系列隆重登场，该产品在做工上相当精细。配合底座组装完成后的16CM的高度使各款机体都充满了震撼性的效果，远观紧瞧动感十足。变形金刚徽章组的质量也是无可挑剔的，不管你想作哪一派都可自由选择。



夏日清凉T恤系列新上市

本图仅供参考 产品以实物为准

各款T恤均采用进口用高级精梳100%纯棉,图案鲜艳,耐磨耐洗。目前只提供L号和XL号两种尺码，限量发售，欲购从速。邮购时请务必注明所需尺码和邮购编号。另，L号余货不多，售完为止，凡继续邮购L号的读者都将收到我们寄出的XL号T恤。



¥39 编号: 6141

高达SEED扎夫特军T恤

●高达SEED扎夫特军版夏日T恤，正面的"MOBILE SUIT"和横跨腰间的LOGO都异常醒目，令高达饭们穿上就舍不得脱下来。



¥39 编号:6174

海贼王主题T恤

●我们是海盗，在骷髅旗之下自由自在地漂游。乔巴帽子上的标记加背后的白色骷髅头，将海盗风张扬到极至，让你在今夏成为海盗之王!



¥39 编号: 6152

生化危机STARS小队T恤

●超经典游戏《生化危机》中STARS小队版黑色T恤，背后配以白色的"R.P.D S.T.A.R.S."字样再加上经典的小队队标，标榜经典之酷。



¥39 编号: 6163

死神主题T恤

●死神来了! 红蓝白三色构成《死神》鲜明强烈的风格，"BLEACH"的字样以线条形式穿梭其中，设计简洁明快，看着就令人觉得非常清爽。



¥39 编号: 6185

福音战士T恤

●永远的经典——《福音战士》,永远的女神——凌波丽。无需多加介绍，她的形象足以吸引所有人的目光。T恤补完计划从此刻开始。

¥19 编号: 2316



头文字D休闲帽

●看过《飘移族头文字D》的人对这顶帽子应该不陌生吧，这就是拓海在加油站打工时所戴的帽子。帽子本身的红色非常正，配上白色电绣LOGO，效果超抢眼。

¥29 编号: 2305



星战手机座

●黑武士达斯·维德大人的头像手机座! 刻画表现完美，绒布面底座，全身散发着黑色的光泽，用来放手机真是酷味十足，高约13CM左右，推荐!





机动战士高达SEED THE HYPER系列

●包括脉冲高达FORCE形态、脉冲高达SWORD形态、正义高达、自由高达四款，重现了《高达SEED》系列中令人印象深刻的经典场面，高约16CM左右，超魄力真实立体化!



¥75 编号: 2327



阿兹漫画大王小毛巾套盒四件组

●《阿兹漫画大王》中的超人气角色——大阪来了。本次推出的四款小方巾大阪均以经典的放课后的一年战争版COS形象登场，集高达与阿兹的魅力于一身，抹去夏日的炎热。

¥39 编号: 2260



¥39 编号: 2271

高达SEED小毛巾套盒四件组

●与阿兹版的小毛巾尺寸质地相同，大小约为21CM×21CM左右，4位Q版造型的主角铺在毛巾上令人爱不释手，送人或者自己用都是不错的选择哦。



¥15 编号: 2338

变形金刚金属徽章2件组

●汽车人与霸天虎的战争将再度在你我之间点燃，


口袋迷
POKéMON FAN 2
属于口袋妖怪迷的专属读本
报导口袋的一切
超值定价:18元
光盘赠品大抽奖一个不少
更多详细情报留意下期广告
日本原装口袋限定NDS
口袋迷独家提供大抽奖
《口袋迷》第二辑即将上市
现全面接受邮购
邮购时请注明"口袋迷2" 邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177/64472180 邮资免取


口袋迷
POKéMON FAN 2
属于口袋妖怪迷的专属读本
超值定价:18元
光盘赠品大抽奖一个不少
更多详细情报留意下期广告
日本原装口袋限定NDS
口袋迷独家提供大抽奖
《口袋迷》第二辑即将上市
现全面接受邮购
邮购时请注明"口袋迷2" 邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177/64472180 邮资免取
电子天下·掌机迷 2005 14
龙珠GT/押忍!奋斗!应援团!/战国大炮/太鼓达人
VOL.40
国内唯一掌机专门杂志
电子天下
掌机迷
POCKET GAMER
2005/14
VOL.40
零售价:9.80元
每月10/25日发售
掌机迷光盘 为你奉献最清晰的游戏影像!
PSP/NDS/GBASP/动漫周边
424名
特大抽奖活动
NDS VS IDS
全面测评报告
极道研究
火炎纹章 烈火之剑
单人HARD难度通关
最终幻想
换算公式验证与发现之旅
洛克人EXE5 DS
街头涂鸦
劲爆攻略
机动战士高达 基连的野望
新我们的太阳
通灵王 众灵之主2/JUMP明星大乱斗
ISSN 1672-8866
9 771672 886049 14